

La rivista di
videogiochi più venduta
in Italia

PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

V
I
D
E
O
G
I
O
C
H
I

PER
ATARI
C. 64
C. 16
MSX
SPECTRUM

PACLAND

CYBERNOID

ARKANOID II

ROLLING THUNDER

TARGED RENEGADE

WINTER GAMES II

INSERTO SPECIALE TOP-SECRET

MAPPE: DAN DARE II, ANDY CAPP, SCUMBALL, PLATOON,
KNIGHTMARE - POKE: DEFENDER OF THE CROWN, GARFIELD,
RAMPAGE, DRILLER, ZIG ZAG



SE CI PORTI IL TUO VECCHIO COMPUTER,

Amiga 500

È il principe dei computers, fiore all'occhiello della grande dinastia Commodore. Oggi puoi portarti a casa questo gioiello dell'informatica a condizioni estremamente vantaggiose: perché Commodore, se scegli un'Amiga 500, valuta il tuo vecchio computer ben **200.000** lire se è un C 64 e 100.000 lire se è un altro modello Commodore o un'altra marca.

Queste valutazioni saranno ridotte alla metà se il tuo vecchio computer non è funzionante o è incompleto.

Amiga 500 ti viene proposto in una scatola kit completa di modulatore e scrigno del software.

Corri col tuo vecchio computer nel più vicino Commodore Point o in un negozio autorizzato all'operazione "Cambia con il Principe": Amiga 500 è lì che ti aspetta.

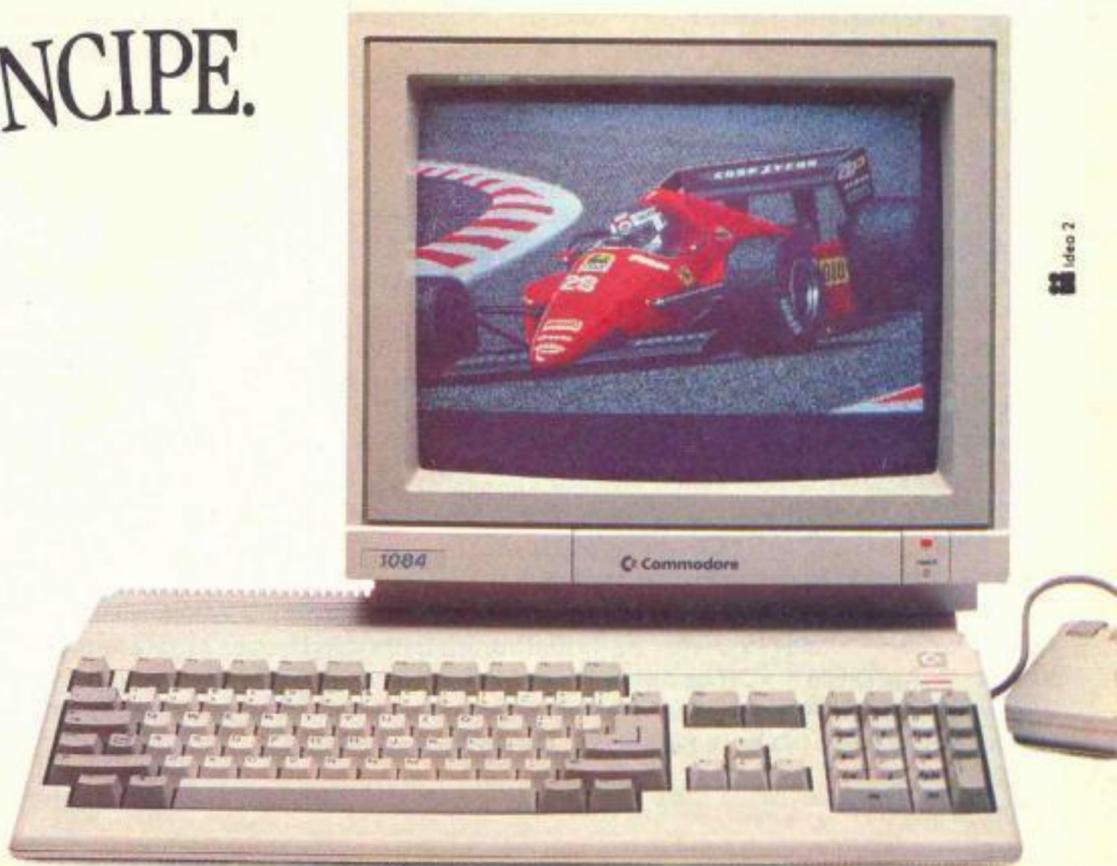
CAMBIA IN

 **Commodore®**

200.000 LIRE.

PER IL TUO VECCHIO COMPUTER

TE LO CAMBIAMO CON IL PRINCIPE.



AMIGA 500. COMPUTER DELL'ANNO 1987.



ECCO I COMMODORE POINT CHE CAMBIANO IL TUO VECCHIO COMPUTER CON IL PRINCIPE:



Lombardia

AL RISPARMIO di ADA
CASTOLDI e SALA S.
V.le Monza, 204 - MILANO

BRAHA ALBERTO s.d.f.
Via Pier Capponi, 5 - MILANO

E.D.S. ELECTRONIC DATA SYSTEMS s.r.l.
C.so Porta Ticinese, 4 - MILANO

E.S.C. s.r.l.
Via Roggia Scagna, 7 - MILANO

FAREF S.p.A.
Via A., Volta, 21 - MILANO

GBC ITALIANA S.p.A.
Via Petrella, 6 - MILANO
Via Cantoni, 7 - MILANO
V.le Matteotti, 66 - CINISELLO BALSAMO

GIGLIONI LAURA
Via D'Ovidio, 8 - MILANO

GIGLIONI s.r.l.
V.le L. Sturzo, 45 - MILANO

LOGITEK s.r.l.
Via Golgi, 60 - MILANO

MARCUCCI S.p.A.
Via F.lli Bronzetti, 37 - MILANO

MELCHIONI S.p.A.
Via P. Colletta, 37 - MILANO

MESSAGGERIE

MUSICALI S.p.A.
Galleria del Corso - MILANO

NEWEL s.r.l.
Via Mac Mahon, 75 - MILANO

RIVOLA s.n.c.
Via Vitruvio, 43 - MILANO

F.LLI GALIMBERTI s.a.s.
Via Nazionale dei Giovi, 28/36
BARLASSINA (MI)

CASA DELLA MUSICA s.a.s.
Via Indipendenza, 21 -
COLOGNO MONZESE (MI)

PENATI s.r.l.
Via Verdi, 28/30 - CORBETTA (MI)

EPM System
V.le Italia, 12 - CORSICO (MI)

P. GIORGIO OSTELLARI
Via Milano, 300 - DESIO (MI)

CENTRO COMPUTER

PANDOLFI
Via Corridoni, 18
LEGNANO (MI)

COMPUTER s.a.s.
di DE ANDREIS & C.
Via Vecellio, 41 - LISSONE (MI)

FUTURA s.a.s.
Via Solferino, 31 - LODI (MI)

MBM - INFORMATICA SYSTEMS S.p.A.
C.so Roma, 112 - LODI (MI)

L'AMICO DEL COMPUTER s.a.s.
V.le Lombardia, 17
MELEGNANO (MI)

BIT 84 s.a.s.
Via Italia, 4 - MONZA (MI)

I.C.O. di Giorgio Odorici
Via dei Tigli, 14 - OPERA (MI)

COMIF
Via Autolinee, 10 - BERGAMO

CORDANI S.p.A.
Via dei Caniana, 8 - BERGAMO

D.R.B. di De Ruschi Ernesto
Via Borgo Palazzo, 6 - BERGAMO

NEW SYSTEMS di Mazza Carlo R. & C.
Via Paglia, 36 - BERGAMO

COMPUTER TEAM

hi-tec s.r.l.
Via Verdi, 1/B - CARVICO (BG)

OTTICO OPTOMETRISTA

ROVETTA di Vasco Vasconi
P.zza Garibaldi, 6 - LOVERE (BG)

A.I.S. International s.r.l.
Via San Carlo, 25 - SAN PELLEGRINO TERME (BG)

SISTHEMA s.r.l.
Via Roma, 45 - SARNICO (BG)

COMPUTER CENTER
Via Cipro, 62 - BRESCIA

INFORMATICA 2000
Via Stazione, 16/B - BRESCIA

VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3 - BRESCIA

MISTER BIT
Via Mazzini, 70 - BRENO (BS)

CAVALLI PIETRO
Via 10 Giornate, 14B
CASTREZZATO (BS)

VIETTI GIUSEPPE
Via Milano, 1/B - CHIARI (BS)

MEGABYTE di Trabucchi
P.zza Duomo, 17 - DESENZANO DEL GARDA (BS)

DITTA

BARESI RINO & C. s.n.c.
Via XX Settembre, 7 -
GHEDI (BS)

INFO CAM s.r.l.
Provinciale 38
GRATACASOLO (BS)

KOFBAKER s.r.l.
Via Marchi, 65/B
VESCOVATO (BS)

2M ELETTRONICA s.r.l.
Via Sacco, 3 - COMO

IL COMPUTER

di Ferrari Catia
Via Indipendenza, 90 - COMO

ELTRONGROS S.p.A.
Via L. Da Vinci, 54
BARZANÒ (CO)

EGA di Giuseppe Abello
Via Mazzini, 42
CASSAGO BRIANZA (CO)

Filiale: Via Aldo Moro, 17
GALBIATE (CO)

DATA FOUND

computer shop
Via A. Volta, 4 - ERBA (CO)

CIMA ELETTRONICA s.a.s.
Via Leonardo da Vinci, 7 -
LECCO (CO)

FUMAGALLI
Via Cairoli, 48 - LECCO (CO)

RIGHI ELETTRONICA
Via G. Leopardi, 26
OLGIATE COMASCO (CO)

MONDO COMPUTER
Via Giuseppina, 11/B - CREMONA

TELCO di Gianfranco

Zambiasi & C. s.n.c.
Piazza Marconi, 2/A - CREMONA

PRISMA s.n.c.
Via Buoso da Dovara, 8
CREMONA

ELCOM/GBC
Via IV Novembre, 56/58
CREMA (CR)

EUROELETTRONICA
Via XX Settembre
CREMA (CR)

COMPUTER s.a.s.
di Tubaldo Elso & C.
Galleria Fermi, 7 - MANTOVA

ELETTRONICA DI BASSO
Viale Risorgimento, 69
MANTOVA

32 BIT (Computer Studio)
Via Cesare Battisti, 14
MANTOVA

POLIWARE s.r.l.
Corso Carlo Alberto, 66 - PAVIA

LOGICA INFORMATICA
s.r.l. computer shop
V.le Monte Grappa, 32
VIGEVANO (PV)

M. VISENTIN
C.so Vittorio Emanuele, 76
VIGEVANO (PV)

COMPUTER LINE
Via G. Carducci, 4 - PIACENZA

DELTA COMPUTER
Via Martiri della Resistenza, 15/4
PIACENZA

SOVER s.n.c.
Via IV Novembre, 60
PIACENZA

CIPOLLA MAURO
Via Tremogge, 25 - SONDRIO

FOTONOVA di Bianchi

Rita & C. s.n.c.
SAN PIETRO DI BERBENNO (SO)

DIMECO SISTEMI s.n.c.
Viale Garibaldi ang. Iva
VARESE

IL CENTRO

ELETTRONICO s.r.l.
Via Morazzone, 2 - VARESE

SUPERGAMES s.a.s.
di Ranzoni Franco
Via Carrobbio, 13 - VARESE

BUSTO BIT
di Vittorio Ornago
Via Gavinana, 17 - BUSTO ARSIZIO (VA)

CRESPI

GIUSEPPE & C. s.n.c.
V.le Lombardia, 59
CASTELLANZA (VA)

COMPUTER SHOP s.n.c.
Via A. Da Brescia, 2
GALLARATE (VA)

LIMA IMPORT

EXPORT s.r.l.
c/o Grandi Magazzini Bossi
Via Clerici, 196
GERENZANO (VA)

J.A.C.
nuove tecnologie s.n.c.
Via Matteotti, 38
SESTO CALENDE (VA)

Piemonte

ABA ELETTRONICA s.n.c.
Via C. Fossati, 5/P - TORINO

ALEX COMPUTER E GIOCHI
di Bovolenta Diana
C.so Francia, 333/4 - TORINO

COMPUTER HOME
Via San Donato, 46/B - TORINO

COMPUTING NEW s.n.c.
di Chiricosta Paolo & C.
Via Marco Polo, 40/E - TORINO

DE BUG
di Guglielmotto Roberto
C.so Vittorio Emanuele II, 22
TORINO

DESME UNIVERSAL s.a.s.
Via San Secondo, 95 - TORINO

F.D.S. ALTERIO
di Fernando De Siatì
Via Borgaro, 86/D - TORINO

INFORMATICA ITALIA s.r.l.
C.so re Umberto, 129 - TORINO

MT INFORMATICA s.r.l.
C.so Giulio Cesare, 58 - TORINO

NEW BUSINESS

COMPUTER s.a.s.
Via Nizza, 45 - TORINO

RADIO TV MIRAFIORI
di Maggiani e Barile s.n.c.
C.so Unione Sovietica, 381
TORINO

SMT ELETTRONICA s.n.c.
di S. Patrucco & C.
Via Bibiana, 83/B - TORINO

PAUL E CHICO

VIDEOSOUND
di Varetto F. & C. s.n.c.
Via Vittorio Emanuele, 52
CHIERI (TO)

BIT INFORMATICA
Via V. Emanuele, 154
CIRIÈ (TO)

HI-FI CLUB
C.so Francia, 92/C
COLLENO (TO)

I.C.S. s.r.l.
Stradale Torino, 73
IVREA (TO)

CERUTTI s.n.c.
Corso Torino, 234
PINEROLO (TO)

EUREX di Ponchia

Rag. Gianfranco & C. s.a.s.
C.so Indipendenza, 5
RIVAROLO C.SE (TO)

BIT MICRO
di Gras Ginette
Via Mazzini, 102 - ALESSANDRIA

WEST RECORDS
(soc. Servizi Informatici S.a.s.)
C.so Roma, 85 - ALESSANDRIA

S.G.E. ELETTRONICA
di Solarolo Giuseppe
Via Bandello, 19 - TORTONA (AL)

RECORD
di Fiorina Giuseppe
C.so Alfieri, 166/3
(Galleria Argenta) - ASTI

ROSSI COMPUTERS
di Rossi Metello & C.
C.so Nizza, 42 - CUNEO

PUNTO BIT s.n.c.
di Vacca Giovanni & C.
C.so Langhe, 26/C - ALBA (CN)

SDI s.n.c.
Via Vittorio Emanuele, 250
BRA (CN)

CURETTI AUGUSTO
C.so Italia, 3 - MONDOVI (CN)

ELCOM s.r.l.
C.so Mazzini, 11 - NOVARA

PROGRAMMA 3 s.n.c.
V.le Buonarroti, 8 - NOVARA

PUNTO VIDEO
di La Vecchia Domenico
C.so Risorgimento, 391
NOVARA

COMPUTER di Mirco
Polacco & C. s.a.s.
Via Monte Zeda, 4 - ARONA (NO)

ALL COMPUTER
di Peirotti Alberto
C.so Garibaldi, 106
BORGOMANERO (NO)

MICROLOGIC s.a.s.
Via Giovanni XXIII, 2
DOMODOSSOLA (NO)

ELLIOTT COMPUTER
SHOP s.r.l.
Via Don Minzoni, 32
INTRA (NO)

DITTA

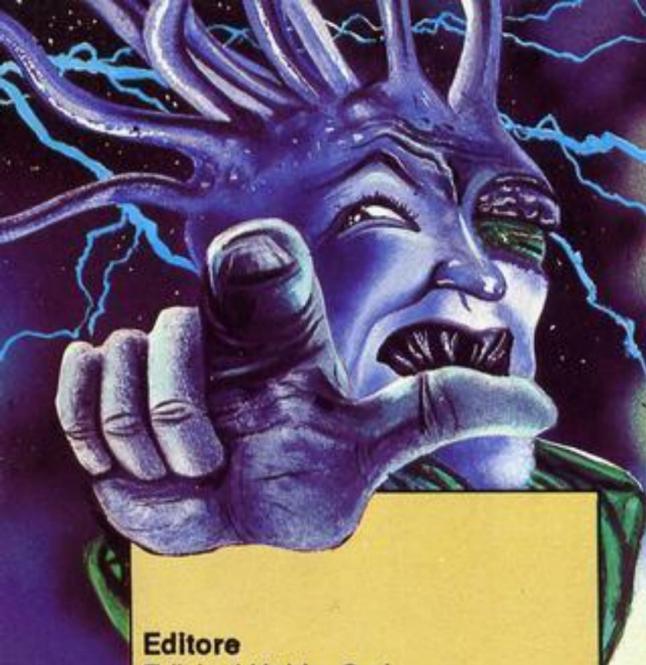
ELETTROGAMMA s.a.s.
C.so Bormida ang. Via Montanara
VERCELLI

ELETTRONICA s.a.s.
di Bellamo A. & C.
Strada Torino, 15 - VERCELLI

C.S.I. TEOREMA s.r.l.
Via Losana, 9 - BIELLA (VC)

FOTOSTUDIO TREVISAN
Via XXV Aprile, 24/B
CORSATO (VC)

STUDIO FOTOGRAFICO
IMARISIO di Imarisio
Roberto
P.zza Martiri Libertà, 7
TRINO (VC)



ZZAP!

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20101 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Bonaventura Di Bello

Capo Redattore
Giovanna Garcia

Digital Layout
Adelaide Mansi

Redazione:
Donatella Elia
Massimiliano Di Bello
Linda Casati

Redazione
Edizioni Hobby
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel. (02) 6468706

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6882708-6080156

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata
presso il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.

Solo con versamento sul c/c
postale N° 54562202, intestato
a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20101 Milano

I 'REGOLARI'

7 PRIMAPAGINA
Compleanno nuovo, redazione
nuova

9 POSTA
Aria di tempesta..

25 AVVENTURA
L'Arlecchino si trasforma in
licantropo, trovando la nuova
Avventura di SHERLOCK della
Infocom tutt'altro che elementare

54 A MODO MIO
Continua, in un'apoteosi di delirio,
il Diario di Martin Walker

70 ZZAPI ANTEPRIMA
Un piccolo assaggio di ciò che
potreste trovare sul prossimo
numero

74 WHAT'S NEW
Non perdetevi questa pagina
piena zeppa di novità

GLI 'SPECIALI'

33 MEGA-INSERTO TRUCCHI
Una valanga di mappe, POKE,
'cheats' e strategie vincenti

75 SORPRESE A 16 BIT
Una sbirciata alle novità per
Amiga e Atari ST

LE 'FIORITURE' DI META' MAGGIO

14 STEALTH MISSION
Il nuovo simulatore di volo della
Sublogic riesce ad eludere i radar,
ma noi lo abbiamo intercettato
...e recensito!

20 ARKANOID 2 - REVENGE OF DOH
Chi sarà mai questo Doh? E
perché ha un nome così
sciocco? E poi, cosa avrà mai
a che fare con il seguito di
ARKANOID?

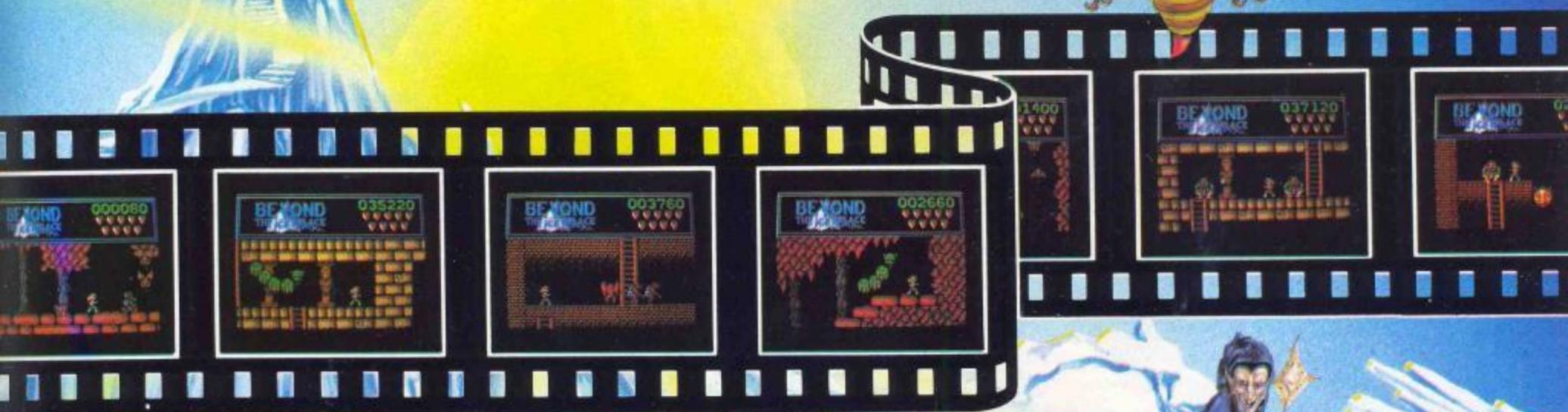
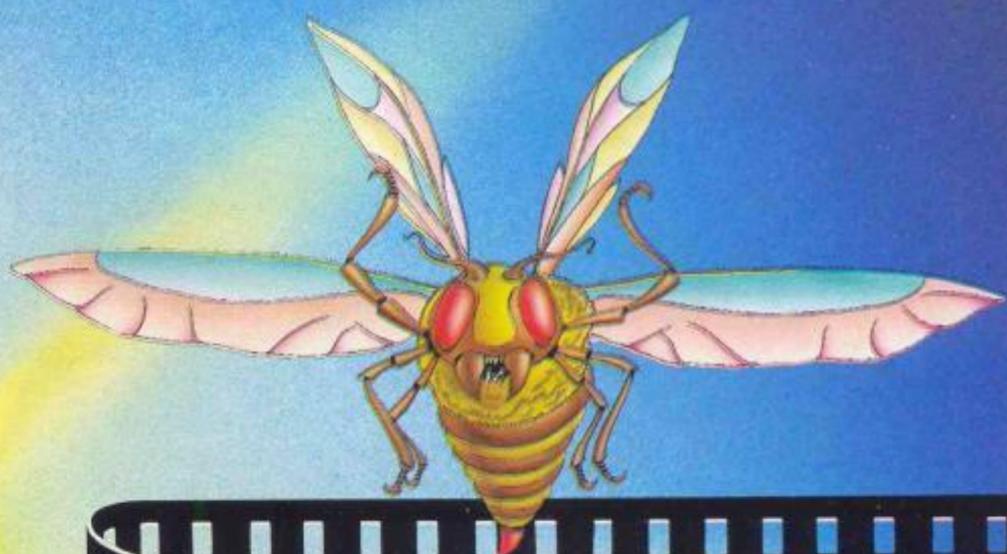
30 USAGI YOJIMBO
Una questione di... Karma

22 CYBERNOID
I laser di questo elettrizzante
videogame hanno danneggiato
gli uffici di Zzap!

62 PAC-LAND
Una conversione che ci ha lasciato
di stucco

BEYOND

THE ICE PALACE



C64 CASS.	L. 12.000
C64 DISK	L. 15.000
SPECTRUM	L. 18.000
AMSTRAD	L. 18.000
ATARI ST	L. 29.000
AMIGA	L. 29.000

Distr. in Italia da: LEADER Distribuzione s.r.l.

elite



BUON COMPLEANNO (PARTE II)

Il primo numero realizzato dalla nuova redazione interna ha stranamente coinciso con il secondo compleanno di Zzap! E' un caso? Da parte nostra abbiamo cercato di festeggiarlo assieme a tutti voi, che siete la grande 'famiglia' di Zzap!, con qualche novità di impostazione grafica generale ed un ricco inserto di trucchi. Vi potrà sembrare poco, ma possiamo assicurarvi che è solo l'inizio. Infatti, a prescindere da qualunque altra considerazione, la redazione della rivista è stata spostata all'interno della casa editrice stessa per facilitare queste operazioni di

miglioramento, e speriamo, col vostro aiuto, di raggiungere lo standard che avete sempre desiderato.

Ci sono vari progetti in ballo, fra i quali un questionario (che dovrebbe aiutarci a conoscere meglio i vostri gusti e le vostre esigenze), un indice generale del software recensito (come avvenne nel numero 12) e probabilmente anche un indice dei trucchi.

Ma non vogliamo trattenerci con superflui preamboli, perché oltre questa pagina vi aspettano tante cose molto più interessanti.

Concludiamo con un'immagine che risolverà molti dubbi: le facce che avete sempre visto come dei semplici disegni diventano un'immagine reale, e tutti i redattori di Zzap! vi salutano festeggiando il compleanno della rivista.

Di Bello Bonaventura



GIOCHI RECENSITI

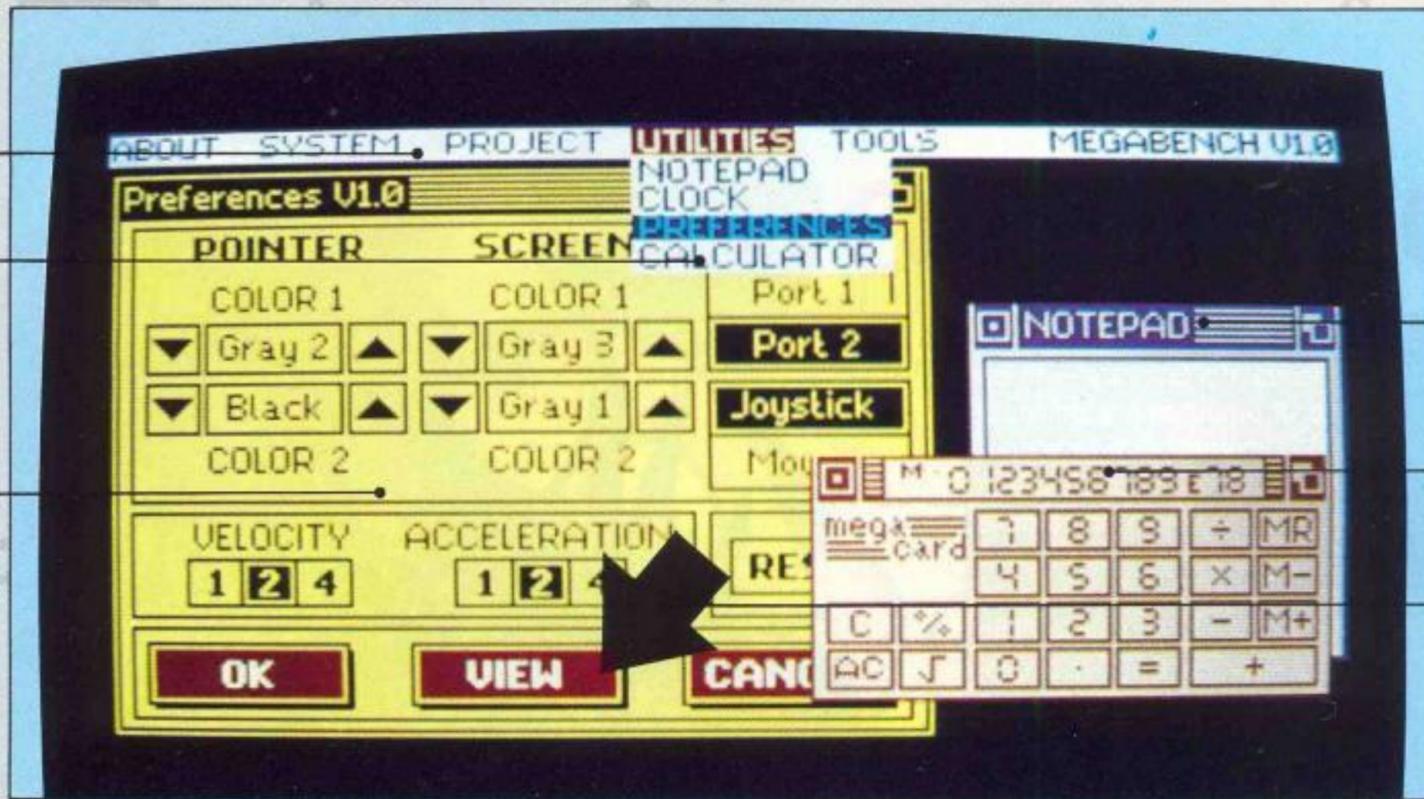
ATF	13
Bedlam	52
Blood Valley	57
Championship Sprint	64
Chernobyl	17
Corporation	18
Cybernoid (GC)	22
Frightmare	64
Gee Bee Air Rally	18
Gunsmoke	53
Halls of the Things	68
Herobotix	69
Pac-Land (GC)	62
Prof. BMX Simulator	59
Prowler	68
Revenge of Doh	20
Rimrunner	52
Rolling Thunder	58
Samurai Warrior (GC)	30
Stealth Mission	14
Top Fuel Challenge	65
Troll	19
Ultim. Comb. Mission	69

KEEP IT SIMPLE!

BARRA MENU

MENU SCORREVOLI

FINESTRA DI SCELTA



APPUNTI

CALCOLATRICE

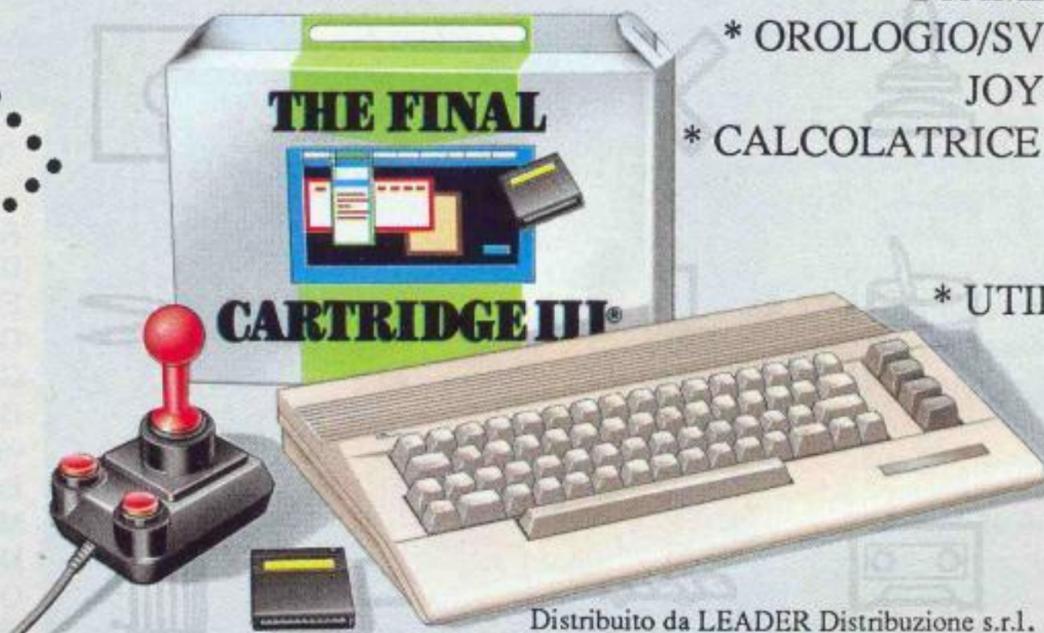
OPZIONE MOUSE/JOYSTICK

THE FINAL CARTRIDGE III®

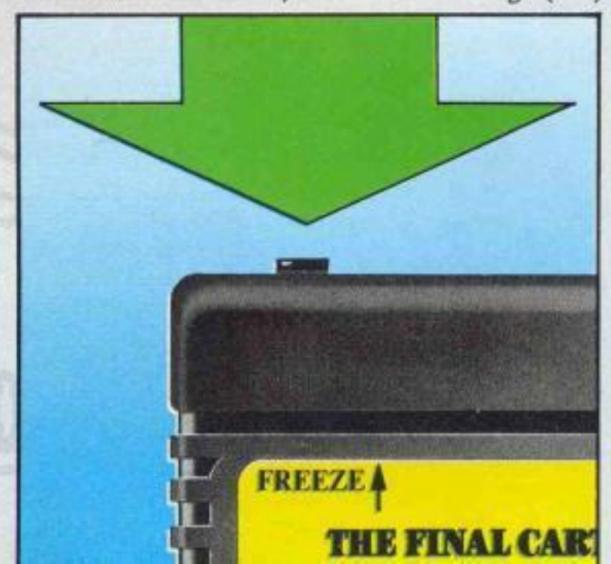
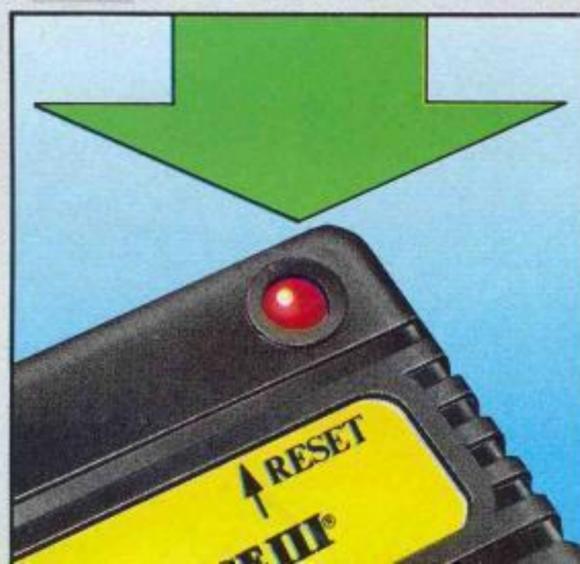
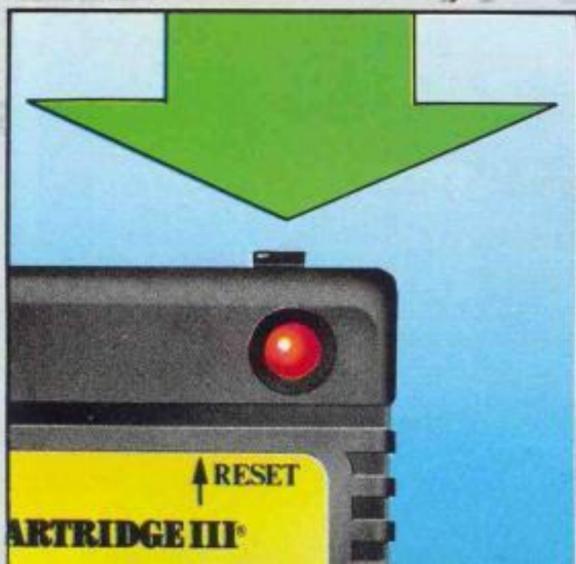
LA PIU' UTILE CARTUCCIA PRODOTTA FINO AD OGGI PER COMMODORE 64/128

- * FREEZER * MENU SCORREVOLI
- * STAMPA SCHERMO * FINESTRA
- * OROLOGIO/SVEGLIA * OPZIONE MOUSE
- JOYSTICK OPPURE TASTIERA
- * CALCOLATRICE * GAME KILLER * TURBO
- * WORLD PROCESSOR
- * FINESTRE DI STAMPA
- * UTILIZZO STAMPATI SERIALI
- CENTRONICS/RS - 232
- * ECC. ECC.
- (+ DI 60 FUNZIONI)

CON IL MANUALE IN ITALIANO INCLUSO NEL PREZZO!
L. 95.000 + IVA



Distribuito da LEADER Distribuzione s.r.l. Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)





Altro che acque smosse, qui c'è aria di tempesta! Non abbiamo nemmeno avuto bisogno di aspettare la consegna della posta inevasa (che comunque sarà esaminata) da parte dei nostri colleghi della vecchia redazione: la casella postale già ribolliva dopo poco più di una settimana dall'uscita della rivista: figuriamoci cosa succederà in seguito!

DAGLI AI RECENSORI!

Zzap!,

Noi siamo due lettori della rivista. Benché la vostra rivista sia ben impostata noi non troviamo giusto che voi date giudizi sui giochi perché condizionate i vostri lettori a disprezzare o ad esaltare diversi videogames.

Di questo ce ne siamo accorti quando abbiamo letto il giudizio su Rastan. Infatti quello che affermate su questo gioco sono tutte menzogne poiché noi abbiamo superato vari livelli e abbiamo constatato che questo gioco è semplicemente fantastico e proponiamo che sia ritirato tutto quello che è stato scritto che ha influito negativamente sul gioco.

Se non ritirate tutto quello che avete scritto consigliamo a tutti i nostri conoscenti di non comprare la rivista. Perciò pubblicate questa lettera con tanto di risposta.

SILVESTRI ALESSANDRO e MARINUCCI MARCO - ROMA

Caro zzapl,

spero di non romperti troppo, ma lo devo fare perché non posso più aspettare. Già dal numero 21 sentivo che nella posta c'era aria di polemica, ma pensavo che sarebbe finita presto come al solito. Ormai tira aria di polemiche, ed io ne devo fare qualcosa. caro zzapl, chi recensisce i vostri giochi è un deficiente buono a nulla che non capisce un tubo di giochi. Quelle tre facce stupide che compaiono su ogni gioco recensito, non capisco

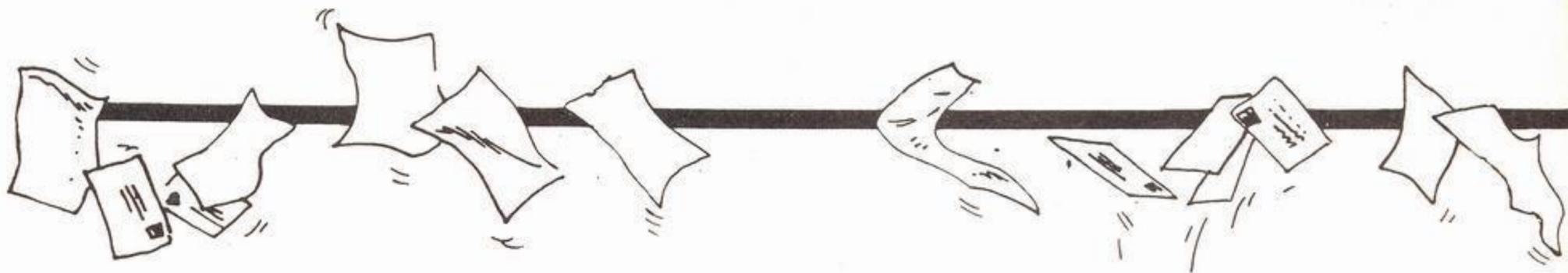
no un cavolo: loro vogliono imporre a tutti quelli che leggono la recensione un loro parere inuguagliabile, indiscutibile. Mi viene il dubbio che quei tre deficienti dalle facce strane sono pagati dalle software house per dire che gioco fantastico. Io ho seguito alcune volte il loro consiglio, e quelle volte mi sono pentito perché il gioco faceva schifo e pietà.

Alcuni esempi: Bangkok Knights, Match Day II: uno troppo facile, l'altro troppo lento da giocare. Quindi meglio che li licenziate o li mandate a quel paese, perché mi hanno rotto le pal... fate recensire i giochi a chi ne sa più di loro e dà giudizi coerenti. Una cosa sola mi piace di loro, cioè quella di non recensire giochi per lo Spectrum, ovvero di recensirli uno su mille. Infatti quei bastardi devono roscicare per i loro giochi, devono roscicare perché i loro giochi sono stupidi e senza colore. Ora tocca a voi stupidi spectrumiani a dare inizio alla battaglia: vediamo che rispondete. Quasi mi scordavo: Matteo Bittanti, diamo inizio alla rivoluzione.

ANDREA PETRINI - ROMA

Per quanto riguarda Alessandro e Marco, i nostri redattori hanno già provveduto, in una lunga serie di giorni e di notti, a strappare via da tutte le copie arretrate la recensione di Rastan e farne un rogo, ed i recensori si stanno flagellando per alcuni minuti al giorno e porteranno, per alcune settimane, un cilicio. Scherzi a parte, ragazzi, ma dav-

vero siete così colpiti dalle recensioni dei nostri amici J.R., P.G. e company? Prendetela da questo punto di vista: ogni recensione, come sapete, è composta da due parti principali. Nella prima parte trovate la descrizione obiettiva del contenuto del gioco, ovvero i particolari sulla trama (quando esiste), sulle opzioni e sulla struttura di gioco. Ci sono poi i famigerati riquadri in cui i nostri recensori esaltano o fanno a pezzi (a volte esiste anche una critica intermedia) i vari programmi, e queste critiche si riassumono nella tabella dei punteggi: naturalmente si tratta di opinioni, e infatti avrete notato che alcune volte sono persino contrastanti. Certo è che chi fa quelle recensioni ha visto migliaia di giochi e può basarsi su un valido materiale di confronto, ma nel guardare i giudizi dei vari recensori dovete anche cercare di leggere fra le righe. E poi, un gioco che ha preso come GLOBALE un voto pessimo, può anche aver preso 90 nella grafica o nel sonoro, no? Comunque, per tutti coloro che, come i nostri amici di penna, vorranno esternare i loro sentimenti più riposti contro i recensori di Zzap!, abbiamo pubblicato, sotto l'editoriale la loro fotografia: incorniciatela o usatela come puntaspilli (niente pratiche Voodoo, però), oppure limitatevi a constatare l'esistenza effettiva di quelle che sembravano solo delle caricature.



PRENDETEVELA CON FILOSOFIA... NON COL FILOSOFO!

La polemica è stata riaperta dal filosofo, ma continuarla ci penso io: IL METAL.

Come osi, o filosofo, spelucchiatore di giornali, i possessori di MSX non sono 'piccoli incompresi' (anche perché tra quelle lettere c'era anche la mia, e mi sono sentito toccato personalmente).

Stampati bene nella testolina che l'MSX (2) ha grandi possibilità e su certi piani il 64 e lo SPECTRUM (i grandi incompresi?) non gli fanno una... non farmi diventare volgare!!!!

Comunque tornando a noi una cosa la devo ammettere: "dopo qualche promessa da marinato, vennero fatti saltare in aria", però non vuol mica dire che siamo piccoli.

Incompresi sì, ma piccoli no, e per darti prova che non me lo sono inventato ti riporto alcuni giudizi di AR: "La versione MSX (di ELITE) (...) ha un ottimo utilizzo del colori RISPETTO a quella del Commodore (...) grafica e animazione sono più dolci..."

AR, se ci sei ancora continua così che sei grandiiii

Senza rancore, vero?

'THE METAL MAN'

P.S. Non appena ho letto della nuova redazione ho fatto salti di gioia, anche perché il N° 22 è proprio penoso, come la maggior parte dei precedenti. EDIZIONI HOBBY PENSATECI VOI A DIRE QUELLO CHE E' GIUSTO e a portare in alto l'MSX o almeno non fate diventare la rivista esclusivamente per Commodore, come avevano fatto i vostri predecessori!!!! AUGURI.

Cara redazione,

potevate stupirci con deficienti speciali... e ci siete riusciti in pieno con la lettera sul numero 22, di quel grafomane dalle brillanti idee che si fa chiamare 'il filosofo Matteo Bittanti' e che oltre tutto pur occupando quasi una pagina della rivista è riuscito a non dire assolutamente nulla che già non si sapesse.

Tralasciando un attimo l'argomento principale volevo far notare alla redazione un grossolano errore di stampa: nel titolo della lettera in questione sono più che sicuro che è avvenuto uno scambio di lettera, il titolo vero sarà senz'altro stato 'sarà una polemica che Mi seppellirà', in quanto, a parte che non sono riuscito a capire dove sia la polemica, l'unica persona che si deve seppellire è colui che ha avuto il coraggio di partorire simili cretinate.

Vorrei sapere come si fa a criticare coloro che scrivono pagelle per poi scrivere una puntigliosa e pacco-

sa storlografia della rubrica 'ZZAPI POSTA', che magari potrà interessare coloro che comprano la rivista solo per leggere, come lui, le lettere e basta, sempre ammesso e non concesso che esista qualcuno talmente stupido da fare un ragionamento del genere, ma che di certo non interessa coloro che fanno della polemica una critica costruttiva per cercare di migliorare una rivista che senz'altro avrà dei difetti, ma che se riesce a vivere ancora dopo due anni ha senz'altro anche molti pregi.

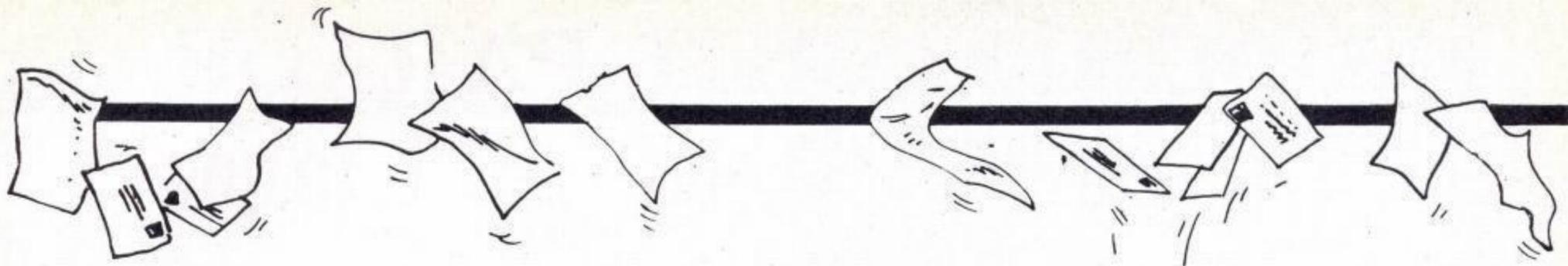
Per concludere volevo chiedere a chi non fosse d'accordo con me di farsi vivo; ma credo che sarà solo una persona a farlo, e proprio a lui dico senza offesa: filosofo... vaffan'zzap!

E se ci riesci meglio del redattori allora, e solo allora potrai criticarli.

Mi congedo porgendo i migliori auguri di buon compleanno alla rivista. Ciao.

L'ANTI FILOSOFO-STORIOGRAFO ALBERTO CONTI - PARMA

Nemmeno le risposte al sedicente filosofo si sono fatte attendere: dobbiamo però confessare che quella lunga lettera di 'revival' non ci è dispiaciuta del tutto, anzi, ci siamo divertiti abbastanza a rileggerla. Ma a quanto pare Matteo Bittanti è andato a stuzzicare un vero formicale, o meglio, ha 'riesumato' quelli che oramai erano dei 'feretri postali' costringendoli a risollevarsi per rispondere alle accuse: in questo marasma postale noi ci sguazziamo, e seguiamo quasi con più interesse le vostre polemiche che non le novità del software... scherzi a parte, vorremmo sapere da tutti voi lettori che, senza esagerare, indulgate su queste due pagine, cosa pensate di questo susseguirsi di scontri: le pagine della posta si sono trasformate in una vera e propria arena, ed ancora non è ancora chiaro chi farà, alla fine, la parte del leone. Una parola sulle varie polemiche fra MSX/SPECTRUM/COMMODORE/AMIGA/ATARI (Amstrad, dove sei?): al di là di qualsiasi discorso sugli sprite, sui microprocessori dedicati e via discorrendo, cercate di considerare qualsiasi computer come un vero miracolo di tecnologia: è facile dare per scontato che in una scheggia di silicio vengano elaborate milioni di informazioni al minuto, ma basta rifletterci su un pochino ed andare con la mente ai tempi delle valvole per capire quale meraviglioso miracolo avviene ogni microsecondo in quei piccoli circuiti digitali. Basta così, o andremo a sfociare nel misticismo!



ST...AREMO A VEDERE COSA SUCCEDDE!

Spett. redazione di Zzap!,
sono un affezionato lettore di roma (Oops! R maiuscola).
Ho scritto questa lettera per sfogarmi contro quel 'GINO' (gergo pseudopaninaro) di Massimo Franzese che scriveva, anzi HA scritto, delle maxi, mega, multi, extra... (bestia fermatemiiii!!!) cavolate... (mi raccomando i fratelli e sorelle, di ogni religione, razza, non COMPRA un AAAARRRGGI — ho difficoltà a pronunziarlo — ATARI!); per cominciare il KICKSTART non verrà sostituito (non so dove tu abbia letto una tale sciocchezza, mah!); funziona benissimo e per il 1000 è già uscita la versione 1.2 e 1.3 di prossima diffusione residenti su disco.
Per ciò che riguarda lo 'sfarfallo' come tu lo chiami sono uscite decine di prodotti ed anche un monitor che non sfrutta l'alta persistenza (come credo saprai, con questa soluzione le immagini in movimento risulterebbero con una fastidiosa scia) ma altre tecniche non ancora conosciute; si sa solo che il tempo interno sarà dimezzato (del monitor) per la costruzione dell'immagine.
Per il multitasking ti dirò solo che in America, in occasione di una mostra, è stato presentato un programma demo che faceva girare contemporaneamente un sound sintetizzato (em, em, con le NOSTRE 4 voci stereo...) più un'animazione con i — em, em, — '4096' colori e se non bastasse il 68000 sembrava non risentire affatto. L'ST con solo il Microprocessore e senza vari livelli di interruzione e i coprocessori avrebbe finito nel 3030! Poi, carino, (sempre che non sia un mostro!) noi oltre gli sprite abbiamo i BOB cioè delle figure che possono avere una grandezza pari anche a tutto lo schermo, e non è tutto: possono avere anche fino a 32 colori, e possono essere quanti ne vuoi, CAPITO?? Poi noi in Europa se non lo sapessi con il PAL abbiamo non 320 per 200 ma 320 per 256 e in high 640 per 512.
Ma forse ti rincorerà sapere che... con il VIDEOSCAPE si può anche superarla!!! Ma com'è, povero caro, che l'ST utilizza solo 16 colo-

ri o è monocromatico in alta? Noi in bassa abbiamo (HAM) 4096 e se leggi riviste saprai che è in sperimentazione una scheda che farà arrivare l'AMIGA a 1024 per 1024 pixel e a 1 MILIONE DI COLORI!! GINO caro, come va lo scrolling? Beh, noi ce l'abbiamo hardware, ciccolino caro. NON TROVO PIU' IL SID DEL MIO VECCHIO 64! Farò una denuncia!!!

PS (volante uno a volante due...)

con l'amiga basic si può far parlare il computer e con un sintetizzatore poi...

Ma non offenderti, (su) dai... perché la vita è tutta un quiz!

E per finire (grappa bocchino sigillo... em) se non possiedi un computer e hai in mente un ST comprati una settimana enigmistica o uno ZX81 Sinclair.

Ciao a tutti da THE MAD e una sonora pemacchiona a tutti gli ami, ami, amig, amighis... BLERP ho dato di stomaco

PS. (volante uno a vol... e bastaaaaa! ohhh). Alla redazione i più cordiali auguri.

ANONIMO ROMANO (non era veneziano? Mah!)

La risposta alle 'provocazioni' di Massimo Franzese e Gianluca Coraggio non si è fatta attendere: abbiamo inaugurato infatti la nostra nuova Casella Postale con questa missiva 'onomatopelca' che ci è giunta a soli dieci giorni dall'uscita della rivista: un vero record! Peccato che tu non abbia firmato la lettera, Amigo, perché gli atariani avranno dei problemi ad indirizzare le loro invettive, adesso. Noi a questo punto non agglungiamo nulla, anche perché, con le vostre prolisse argomentazioni, fate delle vere e proprie recensioni hardware: chi non conosceva le caratteristiche tecniche dell'Atari o dell'Amiga avrà imparato tutto (o quasi) dalle vostre lettere. Che dire? Continuate così. Forza, atariani, tocca a voi — e qui c'è di che rintuzzarsi!

CHIEDETE E VI SARA' DATO

Egregio Editore,
mi chiamo Davide Zollino, da poco tempo sono un lettore della rivista Zzap!
Ho conosciuto la vostra rivista per mezzo di un mio amico. Visto e considerato il contenuto della rivista, vorrei informazioni su come potrei avere trucchi per alcuni miei giochi per il Commodore 64.
Grazie e arrivederci.
Attendo risposta il più presto possibile.
DAVIDE ZOLLINO - RIMINI

Cari redattori di Zzap!,
sono un nuovo lettore della VS bella rivista, ho cominciato a leggerla dal gennaio 88.
Penso di essere come tanti vostri lettori, appassionato di giochi e computer.
Purtroppo quasi tutti i giochi restano solo parzialmente risolti.
E' il caso di DRILLER, ottimo peraltro. Dopo un buon inizio, mi sono arenato. Ecco le 'secche':

- 1) K2 complex: cos'è e come funziona?
- 2) K1: come funzionano i 4 cubi?
- 3) K4: non c'è niente, e allora cosa si fa?

4) Acquamarine: nell'hangar vicino a quello del jet, come si entra?

5) Nel due settori più chiusi, da altissime mura, con le serrature come cavolo si entra?

Se queste domande non vi hanno del tutto sbalorditi vi prego di rispondermi al più presto.

FERRUCCIO ROBERTO BIGHI - PONTE S. PIETRO (BG)

Cari Davide e Ferruccio (o Roberto?),
come avrete già avuto modo di constatare (se non vi fermate solo alle pagine della Posta come quel tizio...), in questo numero la rubrica del TOP SECRET è davvero succulenta, tanto da costituire un vero e proprio inserto. Come tu ben dici, caro Ferruccio, molti giochi restano insoluti, ed è un vero peccato se si tratta di capolavori come DRILLER, ELITE o DAN DARE II: in questo caso le mappe ed altre informazioni possono anche aiutare a capire quanto lavoro ci sia dietro a tali giochi, soprattutto come progettazione.

Noi della nuova redazione stiamo cercando di realizzare un vero e proprio

'database' di trucchi per i computer più diffusi (e naturalmente ci fa sempre piacere riceverne, per lettera o per telefono, come già accade — grazie), ed il lavoro di preparazione sembra piuttosto pesante, dato che bisognerà redigere un vero e proprio elenco alfabetico dei trucchi già pubblicati per controllare che non ci siano ripetizioni o, peggio ancora, mancanze (chissà che no lo si pubblichino, un elenco del genere!). Abbiate dunque pazienza se non avete ancora trovato la POKE per quel gioco che non riuscite a risolvere: può capitare, come è successo al nostro lettore arenato in DRILLER, di veder premiata la propria attesa in modo più che soddisfacente (prova un po' a lamentarti, eh Ferruccio?).

4 GIOCHI DA HIT PARADE

CBM64
CASSETTA

L.12.000

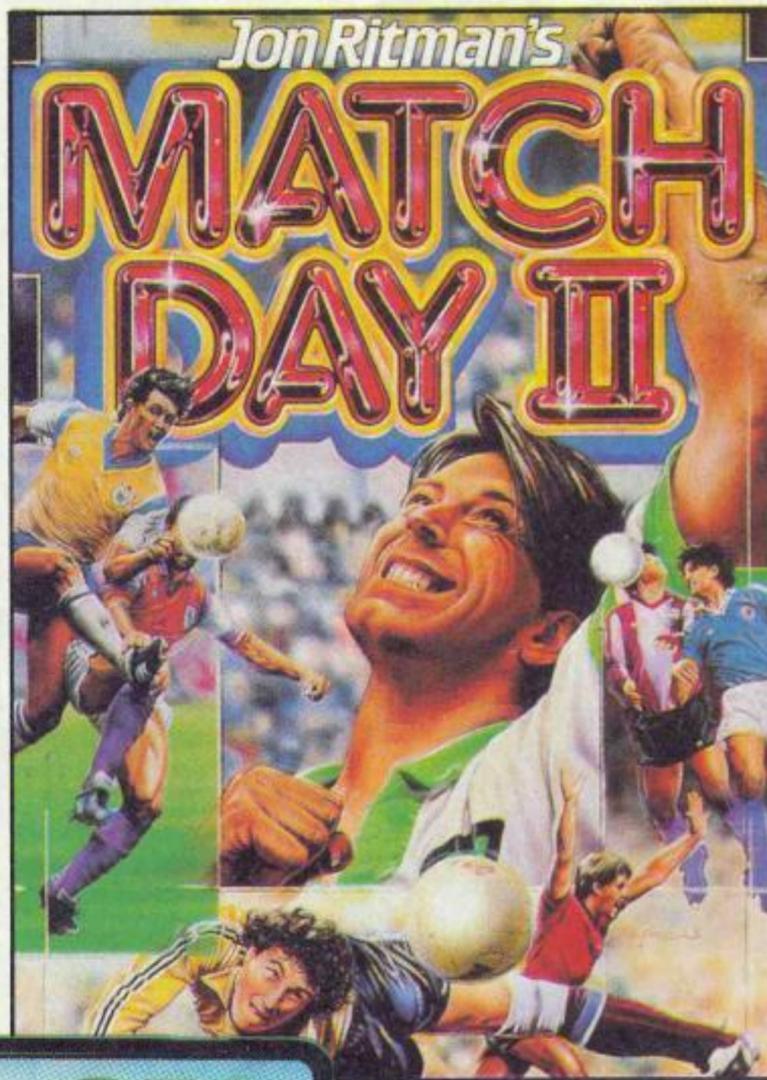
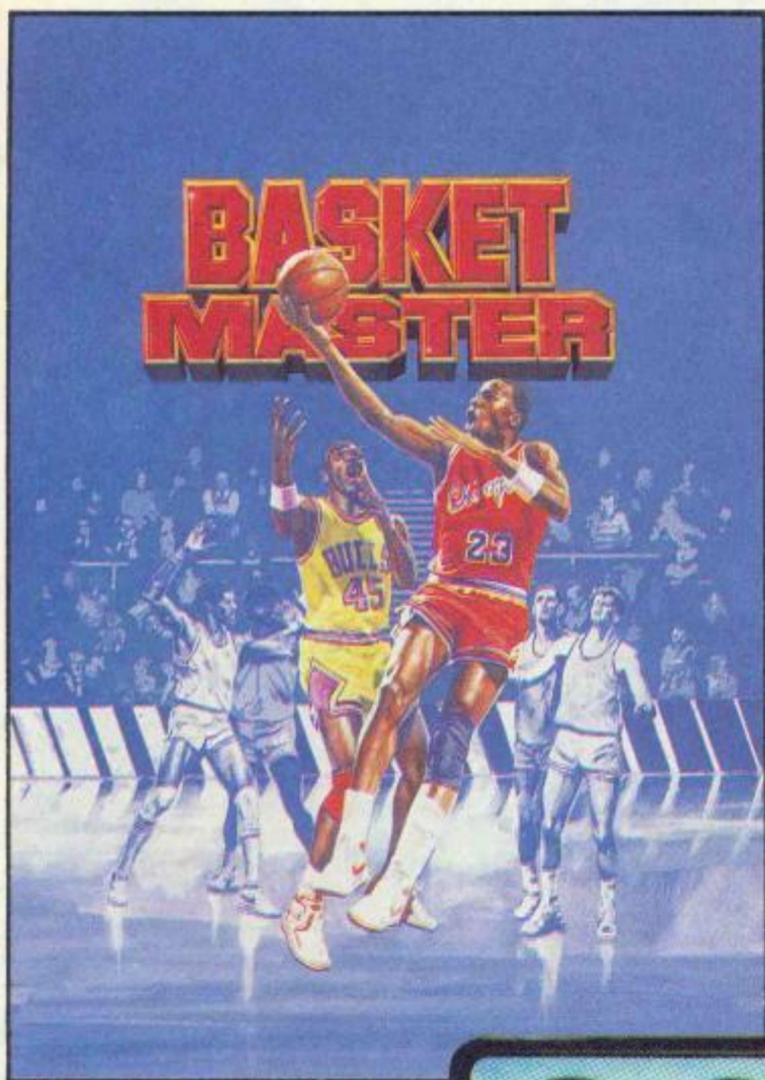
CBM64
DISCO

L.15.000

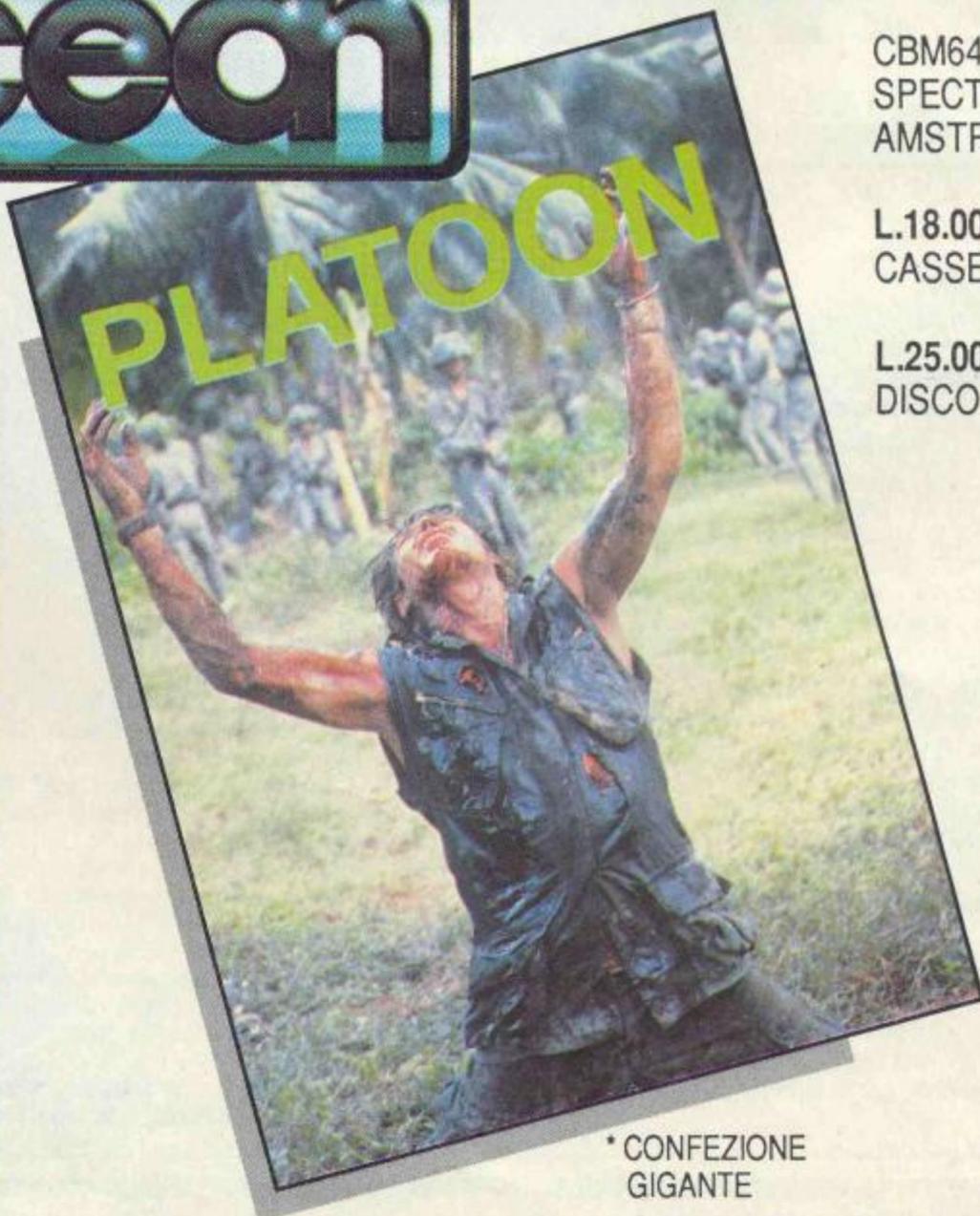
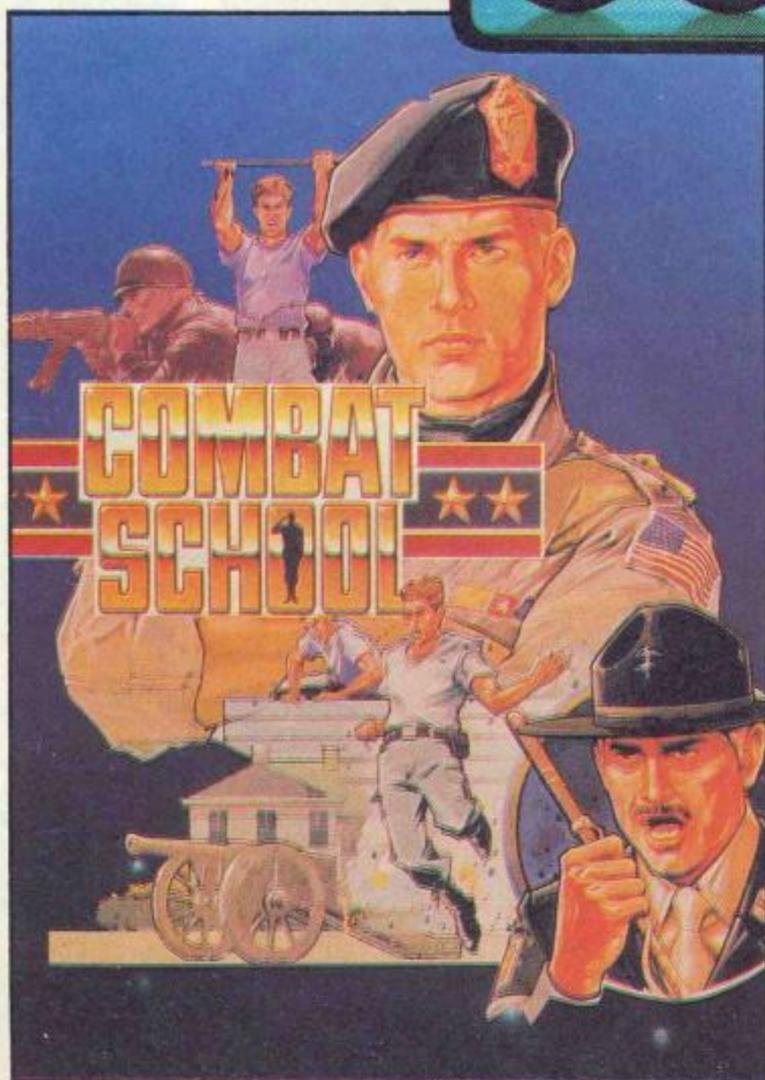
SPECTRUM
AMSTRAD

L.18.000

ISTRUZIONI IN ITALIANO



ocean



CBM64
SPECTRUM
AMSTRAD

L.18.000
CASSETTA

L.25.000
DISCO

* CONFEZIONE
GIGANTE

* IN OMAGGIO CASSETTA CON
LA COLONNA SONORA DEL FILM
E UN POSTER

ATF

Digital Integration, Cbm64, cass. £ 18.000, disco £ 25.000, joystick & tastiera

L'ATF, o Advanced Tactical Fighter, è un altro esemplare della famiglia di super aeroplani che attualmente desta tanto interesse fra gli appassionati ed i programmatori del genere 'simulatori di volo'. Nel gioco della Digital Integration, l'ATF viene collocato in un mondo generato casualmente e dilaniato dalla guerra, e la sua missione consiste nell'annientare le unità belliche terrestri, marine ed aeree del nemico.

Il gioco inizia mostrando una cartina della zona di guerra sopra la quale sono evidenziate le postazioni alleate e quelle nemiche, dalle fabbriche alle forze navali, che vengono quindi memorizzate nel computer dell'ATF come obiettivi. Dopo aver verificato l'equilibrio fra le forze ostili e quelle alleate, il passo finale prima del decollo è la procedura di equipaggiamento, in cui una combinazione opzionale di proiettili, di missili ASRAAM e Maverick e di carburante viene caricata a bordo dell'aereo, tenendo presente che il peso complessivo è un fattore di primaria importanza.

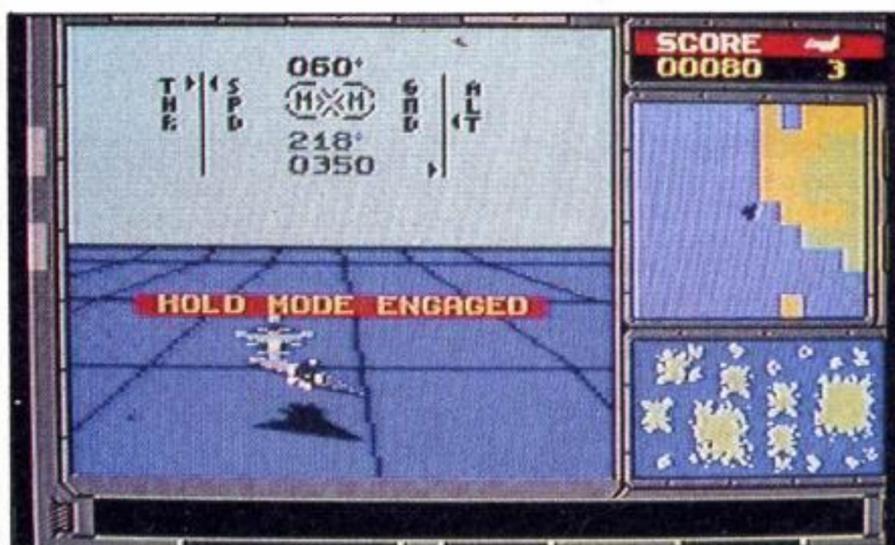
Una volta in volo, lo schermo mostra una rappresentazione tridimensionale del terreno inquadrata dalle spalle dell'ATF, con valli e colline delimitate da un reticolo (peraltro disattivabile) che segue i rilievi del territorio. In alto è presente un Display Frontale sul quale vengono visualizzate l'accelerazione, l'altitudine, la direzione, la distanza e le coordinate dell'obiettivo, e gli armamenti correntemente attivi.

A destra dello schermo principale abbiamo un monitoraggio a corto raggio sotto il quale si trova il display del computer di bordo. La funzione di questo schermo può essere modificata affinché mostri una cartina mondiale, le condizioni dell'armamento, le condizioni delle apparecchiature di bordo e l'archivio degli obiettivi che visualizza la distanza e la rotta relativa ad ognuna delle unità memorizzate nel computer di bordo, e fornisce anche il puntamento per i missili Maverick. In fondo allo schermo c'è un indicatore del carburante, una finestra per i messaggi ed una serie di segnalatori luminosi che avvisano il pilota quando un missile nemico è



L'unica caratteristica di cui si sente la mancanza in ATF è la diversità di azione. Il problema di base è che, nel tentativo di porsi fra i due generi della simulazione e dello 'shoot'em up', si lascia sfuggire entrambe le occasioni, non riuscendo a raggiungere gli alti livelli tipici di entrambi. Come simulazione manca di dettagli: manca di realismo per la possibilità di poter distruggere i caccia avversari lanciandovisi contro, non c'è abbastanza controllo sull'ATF e gli scenari non differiscono abbastanza l'uno dall'altro da garantire un interesse duraturo. Come 'shoot'em up' manca di vivacità e di raggio d'azione, dal momento che risulta impossibile sbarazzarsi dei nemici che ci stanno alle calcagna. A parte queste critiche, il gioco si presenta superbamente: la rappresentazione visiva sullo schermo riunisce in sé un rapido e colorato effetto tridimensionale con cartine a breve e lungo raggio, il rapporto sullo stato dell'apparecchio, la cartina mondiale e la sequenza di atterraggio sono tutte nitidamente definite. Se la profondità dell'azione avesse completato questo eccellente insieme di caratteristiche, ATF avrebbe meritato grandi lodi; così com'è rimane un gioco nella media.

▼ Bloccato nel bel mezzo di un combattimento strategico avanzato



Un'altra simulazione di aereo Ultra-Segreto!? Beh, non proprio. ATF cerca di combinare le caratteristiche più raffinate della simulazione e della strategia con lo stile più spiccio degli 'shoot'em up' alla maniera dell'anziano Buck Rogers. Alla fin fine, questa

miscela non ha successo, e sebbene non vi sia alcun dubbio sui meriti tecnici del programma, semplicemente esso non si adatta. I caccia nemici ostacolano la giocabilità anziché favorirla, soprattutto quelli che arrivano alle spalle. L'ATF non si muove come gli aeroplani delle altre simulazioni si volo, cosicché non è possibile sollevarsi o lanciarsi in picchiata per evitare un caccia finché esso non decide di mettere fine al suo attacco, spesso non prima di aver crivellato di proiettili l'ATF. I problemi di manovrabilità sono sconcertanti anche nella distruzione di forze nemiche di superficie, e si trasformano in lunghe, noiose sequenze di volo circolare, bersagli mancati e colpi ricevuti. Come gioco arcade ATF è noioso, e come simulazione manca di realismo.

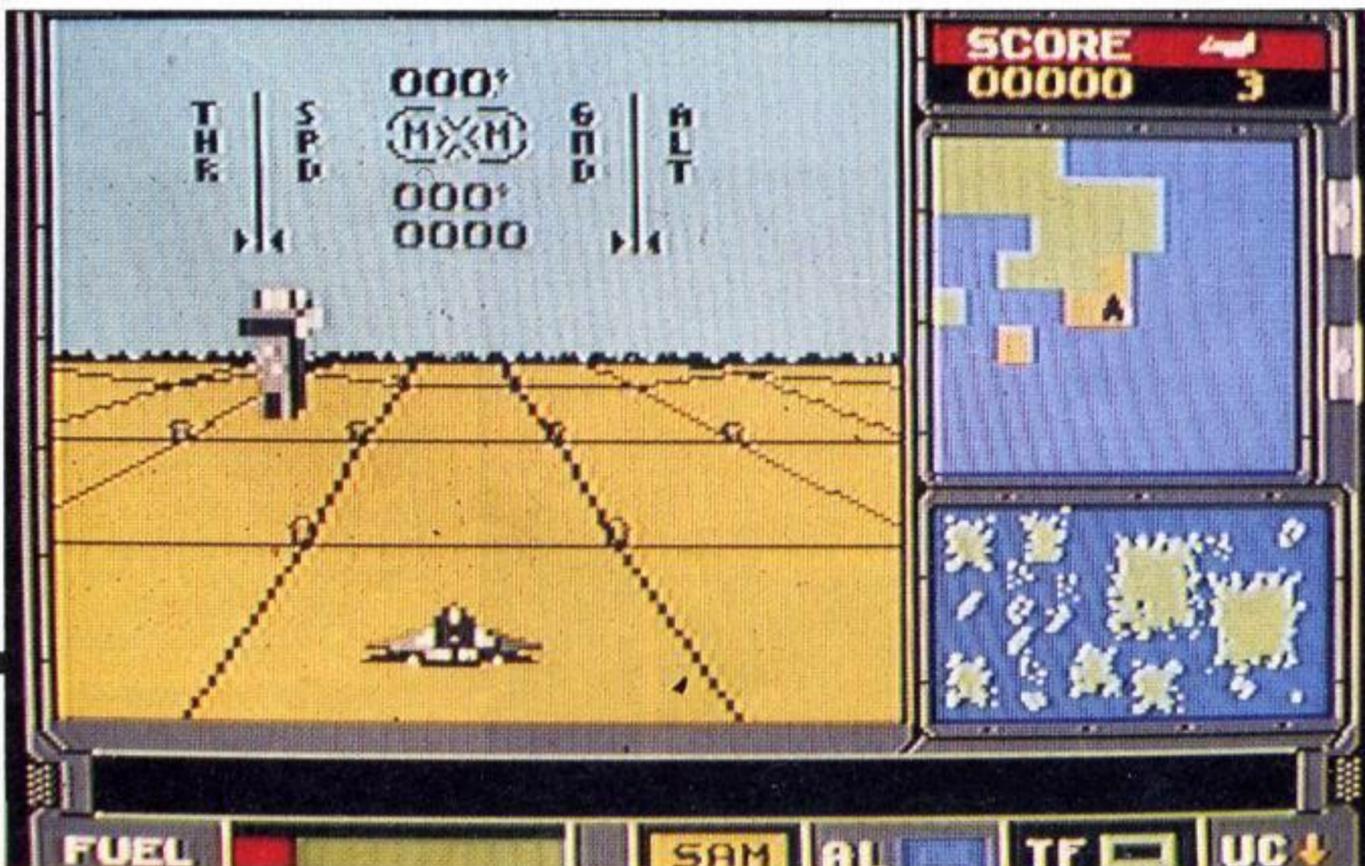
stato intercettato, quando l'ATF è abbastanza vicino ad una base aerea alleata per iniziare la procedura di atterraggio, quando il carrello è abbassato o sollevato, e quando la procedura di 'volo radente' è attiva.

La procedura a 'volo radente' mantiene l'ATF ad un'altezza costante dal terreno rendendolo così meno intercettabile dai radar nemici, in modo che il pilota affronti un numero minore di SAM (missili terra-aria) e di caccia nemici, che appaiono alle spalle dell'ATF o gli piombano addosso

dall'orizzonte. I colpi ricevuti in combattimento diminuiscono l'efficienza degli strumenti di bordo dell'ATF.

Accumulando un numero eccessivo di danni su tutti e tre i velivoli il gioco termina con un'esplosione. A questo punto il computer mostra l'equilibrio finale fra le potenze e dà un giudizio sull'abilità del pilota ed il punteggio finale.

▼ Decollate dalla mediocre combinazione di 'shoot'em up' e di simulazione della Digital Integration



PRESENTAZIONE 70%

Scelta fra joystick e tastiera ed otto livelli di difficoltà. Schermo di caricamento molto ben disegnato.

GRAFICA 63%

Veloci ed efficaci reticoli del paesaggio rovinati da una definizione mediocre degli sprite.

SUONO 32%

Motivo iniziale piagnucoloso e suono dei motori sibilante.

APPETIBILITÀ 69%

L'attraente concetto di gioco suscita interesse, ma la scarsa giocabilità è scoraggiante.

LONGEVITÀ 49%

Gli otto livelli di bravura del pilota si riferiscono solo ad un gioco a lungo termine, per cui non servono granché.

GLOBALE 60%

Affonda nel tentativo di porsi a metà strada fra l'arcade e la simulazione.

STEALTH MISSION

Sublogic, Cbm64, solo disco, Prezzo n.p., joystick & tastiera

Sulla scia di *Project: Stealth Fighter* della Microprose ecco *Stealth Mission*, un'altra simulazione di combattimento aereo dai creatori di *Flight Simulator I e II*.

In *Stealth Mission* l'aspirante pilota prende i comandi di un Caccia F-19 Super Segreto, di un X-29 sperimentale, o di un ultra-collaudato F-14 Tomcat e li porta in volo in una missione diurna o notturna sopra la terraferma e il mare, combattendo fe-



La notevole confezione che accompagna *Stealth Fighter* non fa che integrare la

già superba presentazione che lo caratterizza in tutto e per tutto. Il manuale di istruzioni, così particolareggiato e completo da scoraggiarne quasi la lettura, lo schermo inevitabilmente ingombro e le utilissime istruzioni da schermo si combinano assieme per creare la giusta atmosfera. La caratteristica veramente innovativa è la comodissima scelta fra una vista tridimensionale a 'profilo vuoto' oppure 'solida'; entrambe sono efficaci, ma la grafica a 'solidi pieni' perde di realismo per il suo muoversi a sbalzi. Comunque la qualità trasuda dall'intero programma: il numero di visuali dall'interno o dall'esterno del velivolo è stupefacente, e viene uguagliato solo dalla varietà e dalla complessità delle missioni. Gli unici inconvenienti sono la relativa lentezza d'azione e la scarsità delle sequenze di combattimento; comunque gli 'scenery disk' e la molteplicità delle missioni garantiscono la longevità del programma.

rocemente con altri caccia e bombardando le basi nemiche con quattro tipi di bombe, sei tipi di missile ed un cannone da 20mm.

Prima di ogni missione, i parametri di gioco vengono decisi attraverso un sistema di menu. Cinque scenari a doppio livello offrono al giocatore la possibilità di scegliere fra dieci missioni, che vengono successivamente abbinati ad uno fra dieci livelli di abilità. I piloti pacifisti potranno scegliere di evitare scontri violenti qualora possiedano uno qualsiasi degli 'scenery-disk' della Sublogic ai quali si potrà accedere attraverso i menu.

Si seleziona così uno dei tre velivoli e lo si arma nel modo desiderato, tenendo però in conto il problema del peso complessivo trasportato. A questo punto il giocatore si ritrova dietro il vetro della cabina di pilotaggio, con gli strumenti di bordo che circondano una rappresentazione tridimensionale 'solida' del mondo circostante, completa di montagne, fiumi e piste. L'area visiva del pilota può essere modificata in modo da offrire al giocatore una vista frontale, posteriore, laterale o dall'alto, e sono possibili persino inquadrature riprese da un aereo ricognitore teleguidato, da una torre di controllo o dal muso di un missile in volo. Viene fornita persino un'inquadratura ripresa da un satellite che viene utilizzata assieme alle mappe incluse nella confezione per determinare la posizione dell'aeroplano in riferimento agli obiettivi nemici.

Tutt'intorno al vetro della cabina troviamo i classici strumenti di volo di un aereo — indicatore della velocità, altimetro e bussola — mentre al di sotto è visibile un cruscotto di navigazione che mostra la direzione ed il campo del radiofaro, un sistema per il volo strumentale ed un tracciante in grado di indicare fonti radar. Questo cruscotto può essere rimosso



Oh no! Gli appassionati della simulazione si trovano ora di fronte ad un dilemma — vale a dire, quale conviene acquistare — *Stealth Mission* oppure *Project: Stealth Fighter* della Microprose? La grafica 'piena' di S.F. è terribilmente attraente, e attraverso le

'inquadrature' alternative è possibile creare delle visuali davvero spettacolari, ma a causa del contemporaneo funzionamento di tutti gli elementi visualizzati, l'azione può risultare lenta, con intervalli piuttosto ampi fra un 'fotogramma' e l'altro. Anche l'azione in S.M. si allunga, problema che non sussiste nel gioco delle Microprose grazie alla sua caratteristica di accelerazione temporale. La possibilità di pilotare tre diversi aerei è comunque irresistibile, ed assieme alle numerose missioni e livelli di difficoltà offre l'indispensabile essenza di varietà. Ciò di cui si sente veramente la mancanza in S.M. quando lo si paragona con P.S.F. è il tocco finale di realismo ottenuto ambientando la simulazione nel mondo reale. E' molto più stimolante evitare dei missili terra-aria sopra Tehran di quanto possa esserlo farlo sopra un'anonima catena di montagne su un pianeta senza nome. Questo mi induce a dichiarare *Stealth Mission* una superba simulazione di volo ed un incredibile capolavoro di programmazione, ma come gioco possiede meno fascino del suo diretto concorrente.



La quantità di profondità visiva e di varietà in *Stealth Mission* è davvero sorprendente. Molte inquadrature sono impressionanti, particolarmente quelle riprese dagli aerei ricognitori e quella del rifornimento in volo. Comunque, la combinazione fra grafica

'piena' dettagliata ed animazione non è delle più riuscite; il 128 la gestisce ragionevolmente bene, ma diventa un po' troppo lenta sul 64 perché renda una buona impressione di volo. Anche il buffer posto fra l'accettazione dei comandi e l'azione rende un po' difficile le manovre. Ci sono diverse opzioni che permettono di accelerare le cose, comunque, sebbene ciò contribuisca a rendere nel contempo meno interessante la grafica. Sono certo che i fanatici delle simulazioni di volo chiuderanno un occhio su questi particolari; il combattimento è un po' fiacco ma c'è abbastanza varietà da compensare questa deficienza.

in modo da ampliare la visuale, visualizzando così solamente l'ora, i danni subiti, il livello di accelerazione, il carburante rimasto e la spinta gravitazionale alla quale sono attualmente sottoposti pilota e velivolo.

La percentuale di successo in *Stealth Mission* viene misurata attraverso un sistema di punteggi, ed è possibile accumulare punti bombardando gli obiettivi nemici principali e secondari. Il sistema computerizzato di puntamento viene attivato dall'avvistamento automatico di un obiettivo adatto al tipo di armi selezionate. Quando il bersaglio si viene a trovare nel campo d'azione, il pi-

lota lo fissa nel puntatore automatico e lancia i missili o le bombe a seconda della situazione.

I tre aeroplani sono dotati anche di Misuratori/Contatori Elettronici e di proiettili esplosivi e proiettili perforanti per fermare i missili in arrivo. Se anche questo dovesse risultare inutile, rimane sempre il sedile eiettabile!

▼ Rifornimento in volo nel simulatore a grafica 'piena' della Sublogic



PRESENTAZIONE 91%

Splendidamente confezionato con cartine ed ottimo manuale. Molte opzioni, ma alcuni comandi da tastiera risultano scomodi.

GRAFICA 86%

Sebbene qualche volta l'esecuzione sia lenta, la varietà delle visuali e il senso di realismo da esse prodotto sono ragguardevoli.

SUONO 58%

Solo il realistico ruggito dei motori.

APPETIBILITÀ 83%

La scoraggiante complessità della simulazione lascia ben presto spazio all'apprezzamento ed al divertimento.

LONGEVITÀ 90%

L'ampia libertà di scelta delle missioni assicura un fascino sempreverde.

GLOBALE 89%

Tecnicamente brillante, ma le sue qualità saranno sicuramente apprezzate maggiormente dagli 'aficionados' della simulazione.

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE



**GAMMA OFFICE
SYSTEM**

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:

**ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA**

**SOFT
center**

VENITE
A
TROVARCI

A COMO

MANTOVANI
TRONICS

Via C. Plinio 11

Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO
con novità in arrivo tutti i giorni.

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA

ATARI

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DI NOVITÀ HARDWARE E
SOFTWARE PER:

**C64 - C128 - AMIGA - ATARI
130/520 ST - MSX - MSX2 -
IBM COMP.**

**SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA**

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

**SOFT
MAIL**



**SOFT
MAIL**

Un rivenditore di
software presente in
tutta Italia?
SOFT MAIL

Via Napoleona, 16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per
ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI
GIOCHI SU CASSETTA e SU DI-
SCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPOR-
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

ITALTRONIC s.n.c.

LABORATORIO SPECIALIZZATO
ASSISTENZA
HOME & PERSONAL COMPUTER

**Commodore ATARI
COMPATIBILI IBM**

VENDITA HARDWARE
A PREZZI SCONTATISSIMI

VASTO ASSORTIMENTO
PROGRAMMI DI IMPORTAZIONE

SCONTI PER RIVENDITORI

ORARIO: DA LUNEDÌ A SABATO
9.30-12.30 / 14.30-19.30

20133 MILANO - Via Negrolì, 10/A
Tel. (02) 76.10.546



ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

**Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI**

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO



**Il Grillo
Parlante**

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
DI NOVITÀ
SOFTWARE PER
C64 - C128 - AMIGA

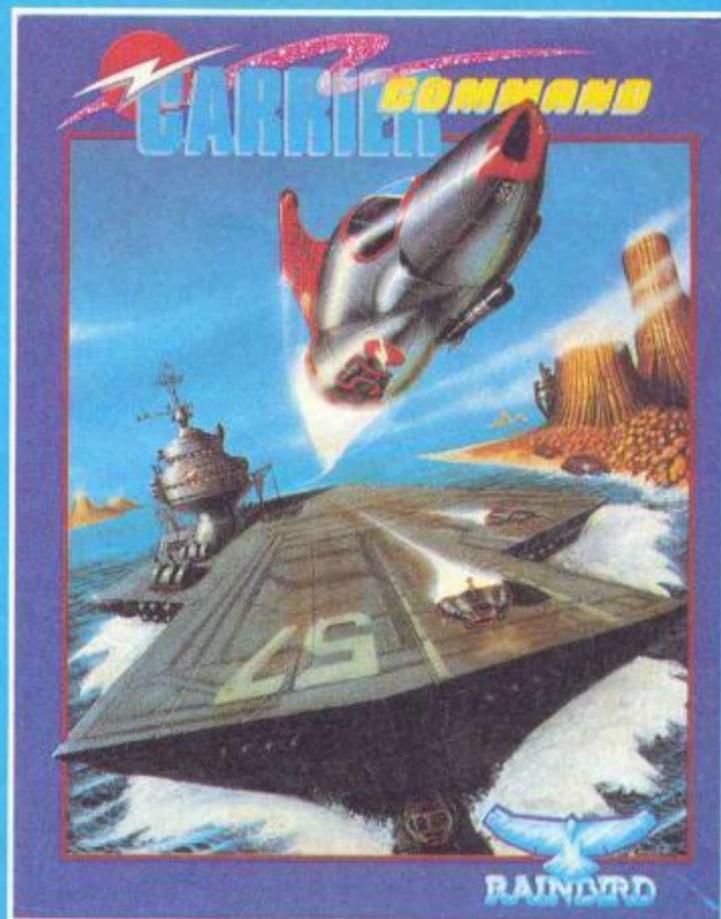
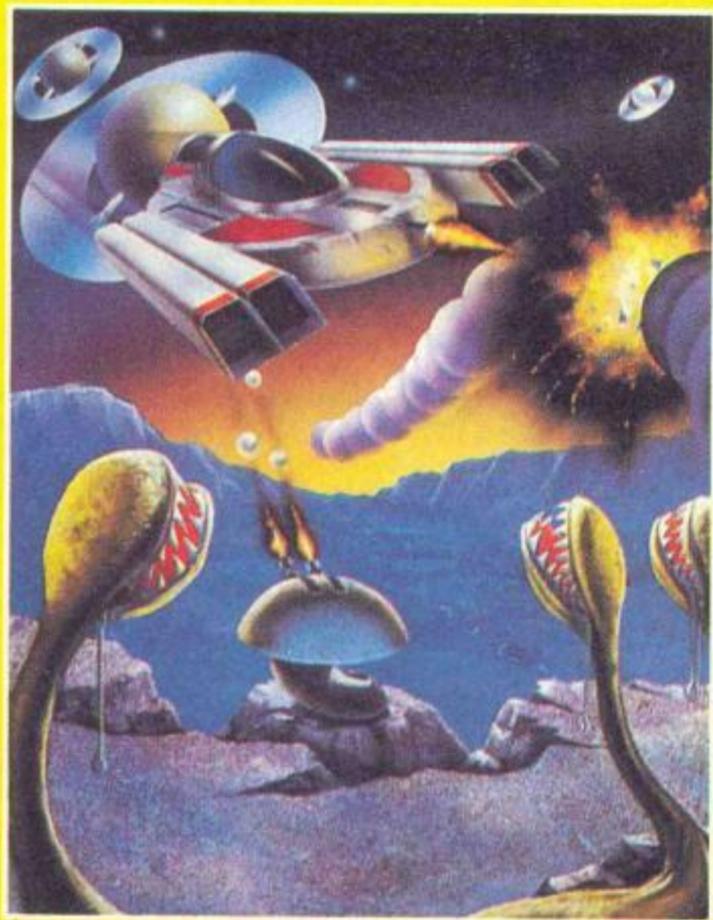
VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

IO

IO
Brillante shoot'em up che richiede un certo grado di destrezza e di abilità.

IO sfrutta fino in fondo la grafica pirotecnica del Commodore, con mille bonus di tutti i tipi, nemici in formazione multipla e uno scenario sorprendente di alieni grotteschi. Dal talento inconfondibile di Doug Hare e Bob Stevenson.

Per C64 cassetta/disco - ST



CARRIER COMMAND

Nessun'altra battaglia ti coinvolgerà come

Carrier Command.

Sull'orlo di una futuristica portaerei, equipaggiata con caccia e mezzi anfibi d'assalto, devi combattere contro il nemico per un arcipelago di 64 isole.

Per Atari ST - Commodore 64 cassetta/disco.



THE CHERNOBYL SYNDROME

US Gold, Cbm64, cass. £ 12.000, disco £ 15.000, solo tastiera

Due anni fa una piccola località 80 miglia a nord di Kiev in Russia fece improvvisamente notizia. A causa di una mancata manutenzione da parte degli addetti alle operazioni, il reattore nucleare di Chernobyl divenne pericolosamente instabile, e dato che le misure d'emergenza del caso non erano state affatto adottate la situazione divenne ben presto critica, finché il 25 di Aprile l'eccesso di calore generato provocò l'esplosione del reattore, proiettando un'enorme nube radioattiva nell'atmosfera terrestre. Sareste voi



Dimenticate pure l'appariscente e sconvolgente immagine sulla confezione — questa coinvolgente simulazione non ha niente a che fare con morte o contaminazione da radiazioni. Posso infatti affermare che questo è uno dei giochi più discutibili che lo abbia giocato negli ultimi mesi. La maggior parte del tempo impiegato nel gioco è dedicato al controllo del nucleo e della temperatura, assicurandosi che il sistema stia funzionando normalmente e che reagisca ai comandi se necessario. Non è il gioco più entusiasmante del mondo, ma ho trovato il suo lento ritmo di gioco ed i suoi rilassanti effetti sonori abbastanza terapeutici, davvero una gradita pausa fra il frenetico 'spara e fuggi' e l'impegnativo mondo delle avventure. The Chernobyl Syndrome non è una acquisto vitale, ma è sicuramente un'interessante ed istruttiva simulazione, e come tale dovrebbe essere l'ideale soprattutto per gli studenti che hanno degli interessi verso l'argomento in questione.



Mentre giocavo mi sono chiesto se l'illustrazione sulla confezione sia stata scelta

dagli autori, Cosmi, o dalla US Gold. L'immagine di un uomo annientato da un'esplosione nucleare sembra tanto inappropriata da lasciar trasparire un tentativo di far colpo sul potenziale acquirente, dato che il gioco è una stringata, inoffensiva simulazione che non offre nulla dal punto di vista dell'azione vera e propria. Tuttavia, grazie al realismo del tema affrontato, The Chernobyl Syndrome si dimostra quasi sempre interessante, persino educativo, come gioco, e costituirebbe un'ottima opera dimostrativa in un laboratorio di Fisica, in un museo scientifico o forse nella Pro-Loce di Montalto di Castro! Le note esplicative e la storia di Chernobyl inclusi nella confezione si dimostrano delle letture davvero utili e fanno da contorno perfetto alla simulazione. Sfortunatamente, non si può dire lo stesso del 'manuale', che, sebbene ampio, risulta spesso ambiguo a causa del suo gergo da 'addetti ai lavori' e della mancanza di una sezione sugli Interruttori. Accade così che non si abbia alcuna documentazione sugli effetti di alcuni dei comandi disponibili, così sono rimasto nel dubbio se il problema sussistesse a causa della mia ignoranza o di un eventuale bug nel programma. Avrei scommesso su una totale scarsità di fascino per questo gioco perché non offre mutanti o cadaveri carbonizzati, ma se siete in cerca di una nuova esperienza nel campo della simulazione, potrebbe essere piacevole provare The Chernobyl Syndrome.

stati capaci di evitare il peggiore incidente nucleare che il mondo abbia mai visto? Questo è ciò che la simulazione si propone di verificare.

Sebbene le teorie sull'energia nucleare siano molto complesse, la produzione di energia elettrica in un reattore è abbastanza semplice da capire. Il nucleo di un reattore è composto da migliaia di sbarre di ossido di uranio rivestite da cilindri di zirconio. Le barre di uranio, se accostate, producono un'enorme quantità di calore e di radiazioni, così, per controllare questa notevole produzione di energia, viene inserita nel nucleo una schiera di sbarre di grafite in grado di assorbire le radiazioni. Il calore prodotto viene invece assorbito da un sistema idrico di raffreddamento ad alta pressione che trasferisce l'energia a delle caldaie poste in un edificio adiacente. Queste contengono una propria riserva d'acqua che, se ri-

scaldata, produce il vapore che aziona le turbine collegate ai generatori, che infine generano elettricità. L'acqua contenuta nelle caldaie e nel sistema di raffreddamento viene quindi rimessa in circolo per essere riutilizzata ed il ciclo continua.

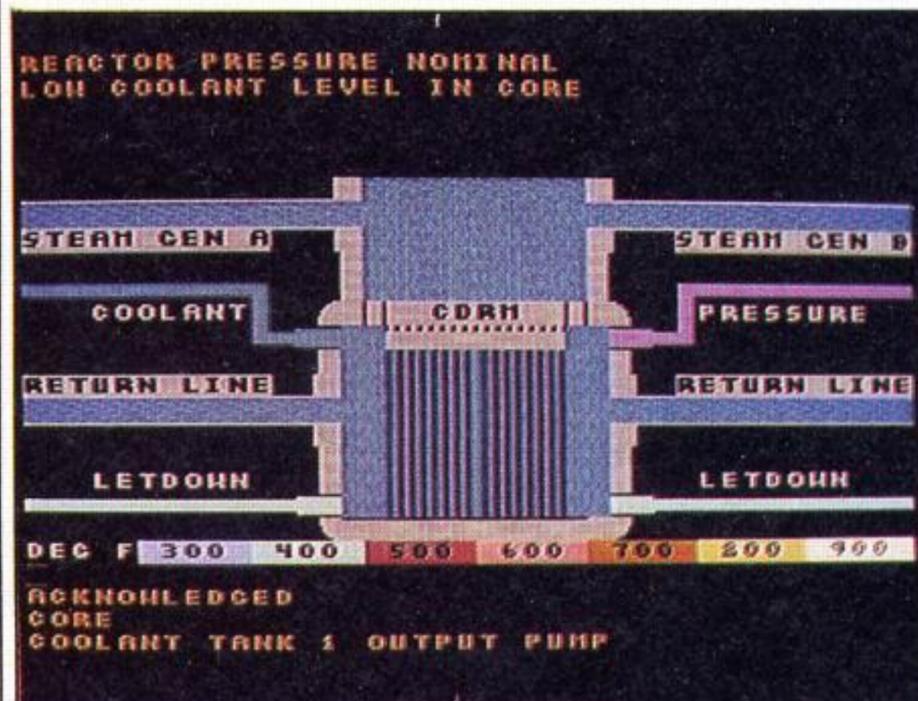
Per prima cosa il giocatore si mette in collegamento col computer addetto al sistema di monitoraggio della centrale. Attraverso di esso egli viene informato su quello che sta attualmente accadendo all'interno dell'impianto, e digitando dei comandi particolari egli può assumere il controllo della meccanica del reattore e delle sue funzioni.

Attraverso il terminale, il giocatore può richiamare fino a cinque diversi schermi di controllo: uno schema dell'impianto; un grafico che informa sulla quantità di barre presenti nel nucleo; un diagramma del nucleo stesso mostrante la sua temperatura e

quella del sistema di raffreddamento del quale viene visualizzato il flusso attraverso il reattore; un pannello con vari indicatori dei livelli di energia; un cruscotto con segnalatori luminosi di pericolo; un pannello con segnalatore elettrico dello stato delle valvole ed altri indicatori. Al di sopra troviamo i messaggi trasmessi dal computer, che effettua dei controlli sugli impianti del sistema, informando il giocatore sulle condizioni di ognuno di essi ed avvisandolo in caso di pressioni o temperature pericolose all'interno del nucleo che potrebbero condurre a situazioni di emergenza. In tal caso il computer chiede all'operatore di modificare le condizioni di uno o più sistemi servendosi dello schermo dei comandi situato nella parte bassa dello schermo.

Quando le sbarre sono scoperte, il reattore produce calore, e, se i generatori sono attivi, elettricità. Se la simulazione decide poi di lasciar cadere una chiave inglese negli impianti e rendere difettosa una parte dell'impianto, c'è la possibilità di un eccesso di calore o una fuga di radiazioni, cosicché a meno di una rapida risposta risolutiva da parte del giocatore, la migliore alternativa consiste nel dare inizio ad un SCRAM (disattivazione efficace delle funzioni dell'impianto) e ad una evacuazione!

▼ Il cuore ardente del nucleo del reattore



PRESENTAZIONE 73%

Rovinato da un manuale di istruzioni molto frammentario, altrimenti dotato di interessanti note a margine ed un realistico video-terminale di controllo.

GRAFICA 67%

Schemi semplici ma efficaci.

SUONO 64%

La litania funebre iniziale precede degli ottimi rumori da sala di controllo.

APPETIBILITA' 59%

Richiede molta concentrazione, ma c'è un forte interesse iniziale.

LONGEVITA' 46%

Non molto in quanto ad azione avvincente, e l'interesse comincia a scemare quando non accade niente di nuovo.

GLOBALE 68%

Una simulazione interessante ed edificante che sfortunatamente non farà presa su troppi videogiocatori.

CORPORATION

Activision, Cbm64 cass. £ 18.000 - disco £ 25000, joystick

Nel XXXI Secolo ogni individuo deve mostrare fedeltà all'onnipotente Corporazione.

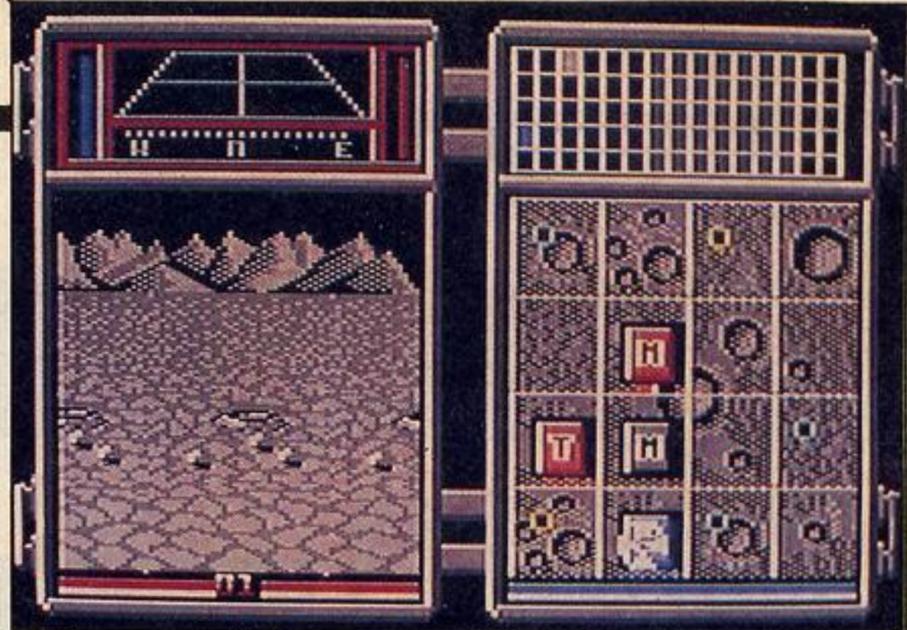
Il giocatore dirige una squadra mineraria spaziale robotizzata nell'estrazione del raro cristallo Minorziano sopra un asteroide che ne è molto ricco. Il tempo a disposizione, però, non è molto in quanto l'asteroide è in rotta di collisione con una luna sterile.

Il gioco è composto da tre livelli accessibili in multicaricamento. La prima parte fornisce dettagli sul gioco: archivi della Corporazione, tipi di veicoli e

strumenti minerari, specifiche di raffinazione e istruzioni sulla missione. La seconda dà accesso allo schermo operativo dell'Unità Mobile Robotizzata (MRU), dal quale è possibile modificare i parametri di gioco. Affinché il gioco inizi si ha bisogno di almeno tre MRU: un veicolo da ricognizione per individuare i cristalli disseminati casualmente sulla superficie dell'asteroide ed identificare le pericolose zone di terreno instabile, unità minerarie per la raccolta ed il confezionamento dei cristalli, e veicoli da trasporto per portarli fino alla raffineria. Unità aggiuntive come i



Nel caricare Corporation sono stato improvvisamente colpito dalla presentazione del tema di gioco e dal materiale di sottofondo. Sfortunatamente, il gioco vero e proprio non conferma affatto le impressioni iniziali e, sebbene il concetto abbia in sé un incredibile potenziale, il giocatore si sente isolato dall'azione a causa della scarsa interazione che gli viene offerta al di là della semplice operazione di spostare le unità verso gli obiettivi posti sulla cartina. La distruzione di un'apparecchiatura avversaria viene soltanto dichiarata, dove invece sarebbe stato meglio disporre di un più coinvolgente 'sotto-gioco'. Ed è anche un peccato che si sia costretti a far uso dello 'zoom' computerizzato ogni volta che si vuole effettivamente vedere le altre unità presenti nel paesaggio circostante. Avrei trovato Corporation certo più avvincente se i miei preferiti fossero stati i giochi di strategia: non ne sono stato assorbito più di tanto.



▲ La sua semplice struttura e la nitida realizzazione grafica fanno di Corporation un gioco da provare



Sebbene siano presenti degli elementi distruttivi, Corporation è tutto sommato un gioco di strategia. Esso richiede una notevole quantità di pianificazione e di riflessione: ai livelli più avanzati questo si estende fino ad interessare due zone nello stesso

tempo. Il primo livello risulta semplice, anche nel limite di tempo più esiguo, ma i livelli più avanzati contengono una distribuzione molto più ingannevole dei cristalli, e l'azione diventa difficile quando si stuzzica l'avversario. Dal punto di vista della grafica il gioco è molto curato, sebbene manchi un pò di varietà. Gli schermi di informazione sono disegnati in modo superbo, ed i paesaggi sono più che funzionali. L'unico problema è lo svolgersi del gioco: è interessante, ed è il tipo di gioco su cui tornerete spesso se amate l'azione strategica, ma io non l'ho trovato abbastanza avvincente da spingermi a giocare più di una partita alla volta. E' un'idea originale, e per chiunque desideri un'evasione dall'ordinario vale sicuramente la pena dargli un'occhiata.

dispositivi di sparo o di mimetizzazione vengono utilizzate nelle azioni di forza contro gli avversari. Attraverso un terzo caricamento si accede al gioco vero e proprio. L'azione presuppone in ogni caso la presenza di due giocatori,

ma come l'avversario si può scegliere anche il computer. Per ognuno dei giocatori ci sono due schemi principali. Il primo mostra una cartina con reticolo dell'asteroide. L'equipaggiamento viene distribuito, quando occorre, se-

GEE BEE AIR RALLY

Activision, Cbm64 solo disco £ 29.000, joystick

AMIGA & ATARI ST £ 39.000

Inspirato all'epica corsa aerea tenutasi nell'America del 1930, Gee Bee Air Rally mette il giocatore sul sedile infuocato di un aeroplano da 250 miglia orarie. Per assicurarsi la vittoria occorre portare a termine una serie di 16 gare, ognuna entro un determinato limite di tempo.

L'azione si serve di un punto di vista tridimensionale col velivolo posto in primo piano. Gli strumenti della carlinga trovano anch'essi posto sullo schermo, e forniscono particolari sull'altitudine, sulla velocità e sul tempo a disposizione. L'aereo può essere spostato verso destra e verso sinistra e possiede delle limitate

possibilità di sollevamento ed abbassamento, ottenibili rispettivamente con un'accelerazione o un rallentamento. Tuttavia esso deve essere mantenuto nei confini del percorso di gara, altrimenti si ha un'accelerazione del conteggio alla rovescia sul cronometro. Lo scontro con gli altri aerei in gara non è fatale — quando un aeroplano si scontra in volo, il pilota si lancia col paracadute giungendo incolume a terra. E' disponibile una quantità limitata di aeroplani,

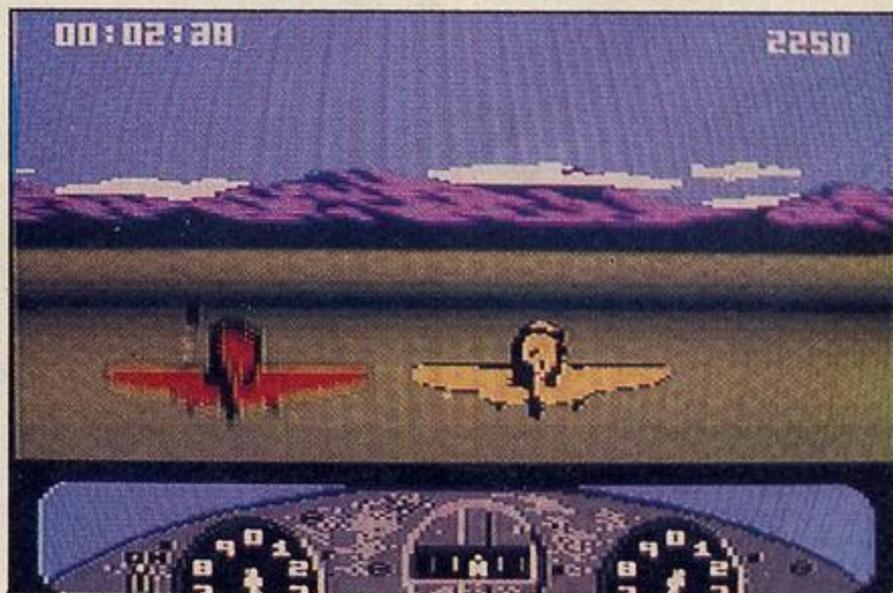
ma il contatto continuo provoca il superamento dei limiti di tempo concessi al giocatore. A questo punto viene offerta un'ulteriore possibilità, ma se il giocatore è troppo lento la gara ha termine. Terminando una gara entro il tempo concesso si ottiene un Bonus proporzionale alla quantità di secondi rimasti sul cronometro.

Ogni volta, al concludersi della quarta corsa, ci sono delle gare speciali in cui il corridore do-



Questa è soprattutto una sorta di simulazione di volo potenziata da un'unica caratteristica innovativa: la possibilità di volare al di sotto e al di sopra degli avversari. Comunque, i paesaggi tridimensionali sono veloci ed efficaci, sebbene carenti nei particolari, e l'animazione dello sprite principale è abbastanza sorprendente — sebbene delle ombre avrebbero offerto un maggiore senso dell'altezza (come accade invece, per fortuna, nella versione a 16 bit). Gli effetti sonori si limitano a dei ritorni presumibilmente divertenti ed i consueti rumori prodotti dai motori dell'aeroplano. Gli unici aspetti che compromettono l'azione sono la mancanza di una generale varietà di situazioni e l'assenza di realismo nella sequenza dello scontro fra aeroplani: l'aereo fischia, si solleva e poi interpreta una patetica spanciata. Tuttavia, il gioco risulta abbastanza piacevole — persino col seccante accesso al disco.

▼ Solo una delle 16 gare di Gee Bee Air Rally



guendo questo reticolo, mentre le operazioni di scavo e recupero vengono effettuate automaticamente. Il secondo schermo rappresenta una visuale a tre dimensioni ripresa da uno degli MRU, la quale permette un'identificazione visiva dei cristalli e dei veicoli avversari. Nel caso si possieda un'arma, le unità avversarie vengono intercettate e distrutte.

PRESENTAZIONE 86%

Schermi informativi eccellenti, cartine con reticolo in regalo, parametri di gioco modificabili ed utili istruzioni.

GRAFICA 71%

Schermate fisse molto belle ed un'attraente struttura dello schermo di gioco; scarsa varietà, tuttavia.

SUONO 68%

L'austera colonna sonora risulta appropriata, ma come effetti sonori, nel gioco vero e proprio, c'è ben poco.

APPETIBILITÀ 61%

Leggermente confuso all'inizio, ed i semplici elementi di gioco finiscono col rivelarsi noiosi.

LONGEVITÀ 59%

Se la quantità di azione offerta dal gioco vi soddisfa, la disposizione casuale dei cristalli e la crescente difficoltà meritano un'attenzione ripetuta.

GLOBALE 62%

Un concetto originale e piacevole distrutto dalla carenza di varietà.

vrà far scoppiare dei palloncini evitando nel contempo dei pali telegrafici ed ottenendo così un accumulo di punti.

PRESENTAZIONE 68%

Istruzioni dettagliate, intermezzi ragionevolmente piacevoli, ma inopportuno multicaricamento.

GRAFICA 65%

Veloci effetti tridimensionali sciupati da un utilizzo vistoso del colore. Sprite grandi e nitidamente animati.

SUONO 48%

Effetto sonoro appropriato per il motore dell'aereo ed un paio di allegri motivetti.

APPETIBILITÀ 69%

La rapidità della grafica ed il desiderio di proseguire nel gioco risultano relativamente accattivanti.

LONGEVITÀ 35%

La poca varietà nel complesso e la mancanza di un'opzione per due giocatori soffocano il fascino iniziale del gioco.

GLOBALE 57%

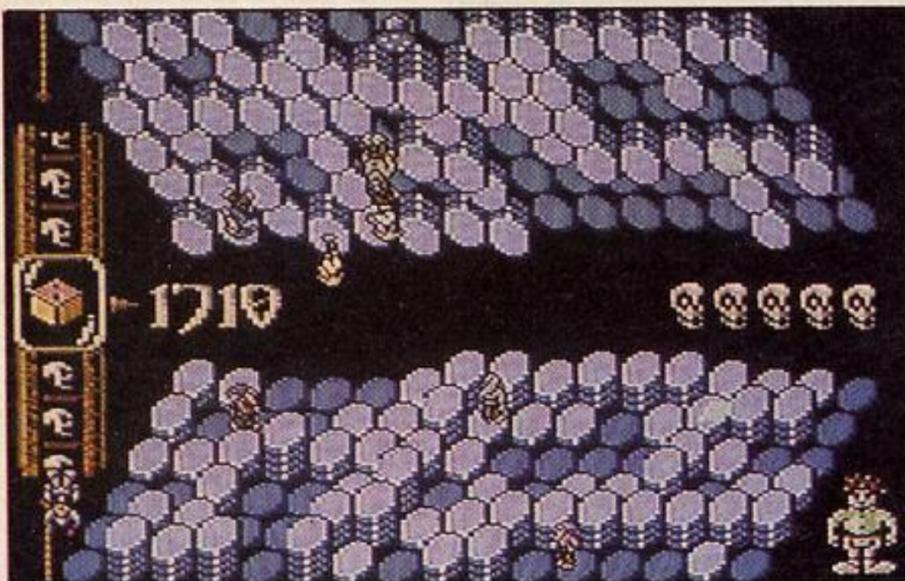
Una veloce ed attraente simulazione di corsa in tre dimensioni rovinata da una scarsa longevità.

TROLL

Outlaw, Cbm64 cass. £ 18.000, disco £ 25.000, joystick

Il mondo inferiore di Narc è una regione ultraterrena formata da caverne di cristallo e popolata da una razza di folletti. In questo inconsueto regno finisce per caso Humgruffin, un grosso ed affabile troll. La sua unica opportunità di fuggire consiste nel capovolgere l'incantesimo che lo ha catapultato in quel luogo raccogliendo il cristallo chiave da ogni caverna, e riprendendolo nel proprio amuleto.

scopo di aiutare od ostacolare Humgruffin nella sua missione. Le piramidi, ad esempio, forniscono il modo di passare dalla zona inferiore a quella superiore di ogni caverna, in modo da poter raccogliere oggetti altrimenti inaccessibili. Dei cerchi di luce vaganti consentono di passare da un locale a quello successivo, e dal loro interno possono uscire dei folletti. Frutti ed oggetti Bonus sono di sostentamento al troll af-



▲ Una grafica pittoresca ed un allegro motivetto nascondono le frustranti deficienze di Troll

Le caverne si dividono in due sezioni: un paesaggio e la sua immagine riflessa posta al di sopra di esso. Esse sono formate da colonne di cristallo di altezza differente: Humgruffin può scavalcare solo le colonne alte due unità nella zona superiore o in quella inferiore; qualsiasi altra colonna più alta o più bassa gli rende impossibile il passaggio.

Dei particolari casuali fanno la loro comparsa nel paesaggio allo

famato ed aggiungono punti alla tabella dei record.

Le uniche armi a disposizione di Humgruffin sono dei 'buchi magici' che nasconde nelle sue tasche. Lanciando uno di questi sui blocchi adiacenti si ottiene la distruzione dei folletti, ma essi possono fare altrettanto, causando così la perdita di una delle cinque vite. Il contatto coi folletti causa la progressiva trasformazione di Humgruffin in pietra.



Troll possiede alcune buone caratteristiche come la deliziosa forma degli sprite, la splendida presentazione e l'originalità del gioco, ma sfortunatamente questi sono più che sopraffatti da diverse, pedanti stramberie. Può accadere che il troll rimanga intrappolato — e nemmeno per colpa del giocatore — e nulla può essere fatto finché egli non muore, cosa che a volte si traduce nella snervante attesa che uno dei folletti gli lanci contro un 'buco'. Un'altro particolare seccante è l'eventualità, peraltro non rara, che il troll venga a trovarsi sopra un 'buco' proprio all'inizio dello schermo in cui è appena entrato, senza nessuna possibilità di evitare la morte. Anche le istruzioni sono carenti e la colonna sonora è disgustosamente allegra ed irrita immediatamente. Io sono al cento per cento per i giochi originali, ma sfortunatamente Troll possiede troppe deficienze per poter essere giudicato un valido acquisto.



Le prime impressioni su Troll sono molto positive: la musica e gli effetti sonori

sono entrambi molto vivaci e si adattano perfettamente al gioco. Gironzolare, saltare sui funghi, raccogliere cristalli e frutti, camminare a testa in giù e far fuori i folletti è un gran divertimento... al principio. Solo dopo alcune partite vengono alla luce i suoi particolari più seccanti. Ad esempio, alcuni fondali, sebbene molto colorati, risultano poco nitidi: può capitare così che diventi difficile distinguere l'altezza effettiva della colonna più vicina, ed a volte diventa arduo persino capire cosa c'è sul terreno. Humgruffin è incapace di saltare senza prendere la rincorsa, così, quando è circondato da blocchi (un'eventualità così frequente da risultare frustrante) esso rimane intrappolato fino al consumarsi della sua energia oppure alla sua uccisione ad opera di un folletto. Questi difetti non distruggono la giocabilità, tuttavia, e se state cercando qualcosa di diverso dal solito, Troll potrebbe rappresentare la risposta.

Le gemme raccolte vengono visualizzate in alto a destra sullo schermo, e una volta collezionate tutte Humgruffin è libero di tornare alla sua tana di troll e vivere in pace.

PRESENTAZIONE 52%

Poster in regalo, libretto di istruzioni graficamente ben realizzato ma poco esauriente, sistema di controlli confuso e rappresentazione su schermo quasi indistinta.

GRAFICA 72%

Sprite colorati e piacevoli e fondali rovinati da disorientanti effetti tridimensionali.

SUONO 74%

Possibilità di scelta fra musica ed effetti sonori, entrambi molto curati ed allegri. Per qualcuno possono rivelarsi seccanti.

APPETIBILITÀ 73%

L'irresistibile schema di gioco e la varietà di elementi sono di immediata attrazione.

LONGEVITÀ 49%

La visualizzazione disorientante ed i comandi a volte impacciati contaminano la giocabilità e la profondità del gioco.

GLOBALE 62%

Un gioco originale e moderatamente attraente rovinato da un accento esagerato sulla casualità.

THE REVENGE OF DOH (ARKANOID II)

Imagine, Cbm64 cass. £ 12.000, disco 15.000, Spectrum & Amstrad cass. £ 18.000, Atari ST £ 39.000, Amlga £ 49.000, joystick-mouse-tastiera

Quattromila anni dopo le guerre spaziali di Arkanoïd, Doh, la forza che controlla le dimensioni, ha fatto ritorno.

Minacciando l'armonia dell'U-

quella originale — l'obiettivo del giocatore è quello di penetrare nella nave ed annientare l'invasore.

Lo Zarg è composto da 64 stanze formate da diversi rag-

giocattoli e tastiera. Tuttavia, alcuni mattoni sono indistruttibili, ed altri cambiano semplicemente posizione se colpiti. Blocchi più ingannevoli vengono disattivati se colpiti due volte, ma si riattivano dopo un paio di secondi. Oltre a ciò, forme di vita aliene, spazianti da innocui roteatori a pericolosi rimbalzatori, calano casualmente attraverso lo schermo con lo scopo di ostacolare la navicella o la traiettoria del lampo di energia.

Dai mattoni colpiti possono liberarsi, a volte, delle lettere alfabetiche raccogliendo le quali il Vaus acquisisce delle speciali facultà che possono essergli d'aiuto nel superare i vari livelli. Tra queste troviamo un potere disgregatore che può dividere in cinque unità diverse ognuno dei lampi presenti sullo schermo; un potere rigeneratore, che spezza la pallina in tre componenti ognuno dei quali dotato della caratteristica di riapparire quando lo si perde, ed una speciale capsula che può dotare il Vaus di speciali armi di tipo casuale.

Ogni schermo viene in genere superato distruggendo tutti i mattoncini in esso presenti. Può accadere, comunque, che sullo schermo appaia una capsula di teletrasporto che, se toccata, consente al Vaus di accedere istantaneamente al livello successivo.



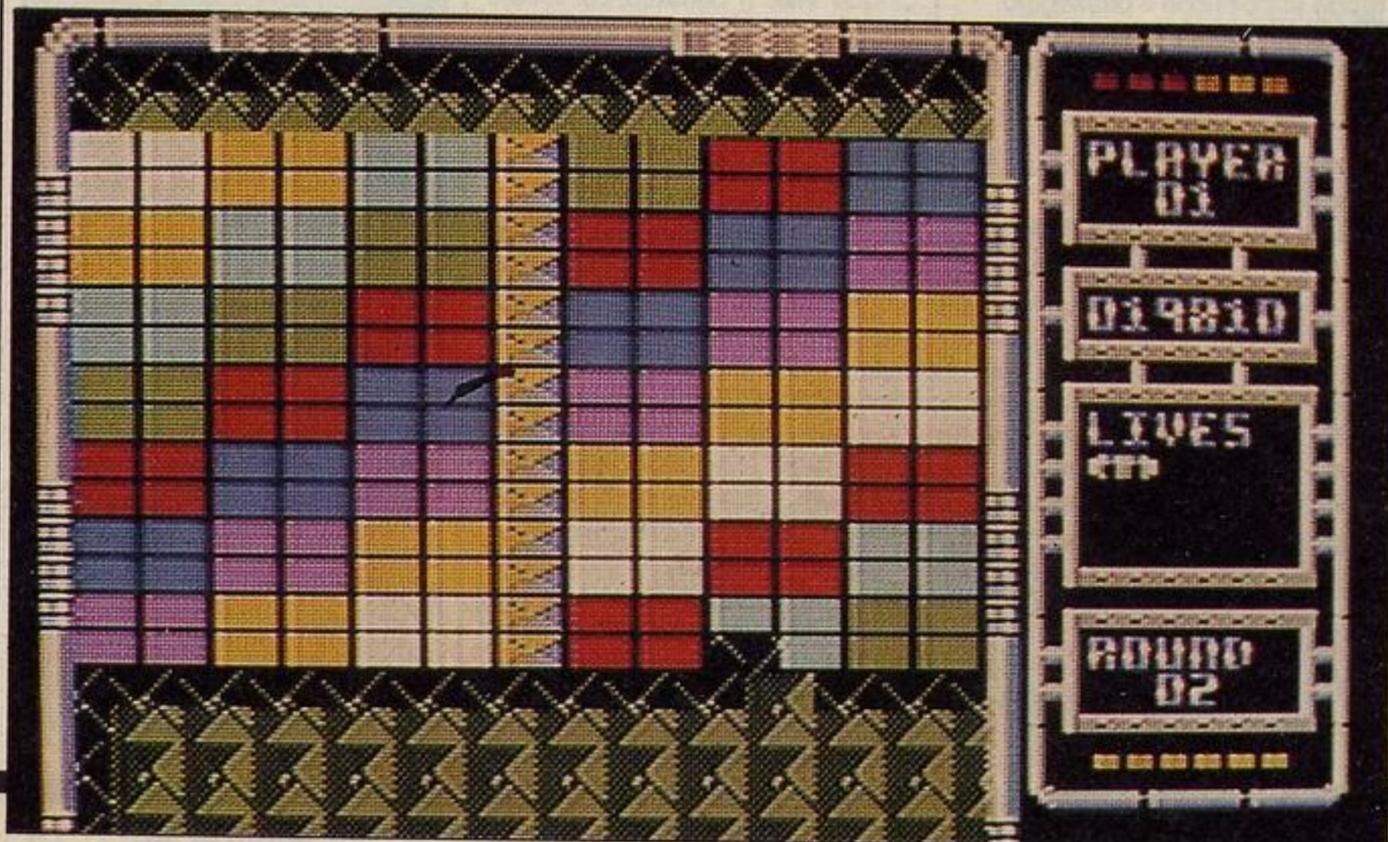
Non voltate pagine! Ok, ci troviamo di fronte ad un altro discendente della lunga stirpe del clone di Breakout, ma Revenge of Doh riesce a spremere, da questo genere ormai paurosamente sfruttato, le ultime gocce di linfa vitale. E' sicuramente il migliore fra

tutti, e può vantare un'ottima grafica, un'animazione brillante della racchetta (basta guardarla allungarsi), un suono stupendo ed una serie di nuovi, crudeli schemi da superare. Le armi extra aggiungono davvero un tocco di qualità all'azione, e la possibilità di avere a disposizione un certo numero di caratteristiche differenti tutte nello stesso istante rende la giocabilità infinitamente migliore. La maniera migliore per apprezzare il gioco è di utilizzare un mouse per il movimento, poiché in questo modo si ha l'impressione di possedere un controllo totale sulla racchetta. Comunque anche i controlli da tastiera e da joystick sono buoni, e trasmettono entrambi un'ottima sensazione di manovrabilità della racchetta. A voler essere sinceri, mi sembra un pochino stupido raccomandarvi un altro Arkanoid — ma questo è davvero quanto di meglio possiate trovare. E' incredibilmente avvincente e denso di sfida, e vi farà tornare spesso sul gioco. Anche se nella vostra collezione dovessero esserci già un paio di giochi stile Breakout, fate una prova con questo e vedremo un po' se riuscite poi a mollarlo.

niverso, essa si è tramutata in un avversario ancora più vendicativo, celandosi poi nell'enorme vascello alieno, Zarg. Ai comandi della navicella spaziale Vaus II — una versione modificata di

gruppi di mattoni colorati. Questi vengono distrutti devianando un lampo di energia lontano dal Vaus, e per il controllo di quest'ultimo viene offerta al giocatore una scelta fra mouse, jo-

▼ *Revenge of Doh: la pallina... colpisce ancora*



Mettete assieme una sgargiante rappresentazione grafica con un potenziamento

delle armi ed un gioco avvincente ed otterrete Revenge of Doh. Dal punto di vista grafico è stupendo: fondi nitidi e colorati come quelli del gioco da bar e sprite stupendamente disegnati conferiscono al gioco un aspetto del tutto professionale. A paragone, il suono è povero: l'effetto più rilevante consiste nel classico 'ping' e in un occasionale e per niente spettacolare molletto. Le caratteristiche aggluntive sono quelle che hanno reso tanto attraente il revival del Breakout, e questo gioco possiede una entusiasmante varietà di utilissime caratteristiche del Vaus. Il mouse diventa una necessità per poter godere appieno di un simile gioco; il controllo attraverso il joystick, come accade con tutti i giochi di questo tipo, è tanto rigido da risultare cruciale nei momenti critici. Ci sono un paio di caratteristiche abbastanza irritanti: la pallina a volte indulge in un rimbalzo casuale o genera un'eccessiva quantità di accelerazione, e alcuni degli schemi sono davvero duri da superare. Comunque dimenticate pure queste seccature minori: Arkanoid era ottimo ma questo è ancora migliore, e ve lo raccomando vivamente.

PRESENTAZIONE 89%

Scelta del numero di giocatori da uno a quattro, molte possibilità di controllo e rappresentazione grafica brillante.

GRAFICA 91%

Sfondi molto colorati e nitidi con sprite molto fantasiosi e ben animati.

SUONO 55%

Un breve ma piacevole remix di motivi originali accoppiati a dei funzionali effetti sonori.

APPETIBILITA' 92%

L'attraente presentazione, la struttura ben organizzata e la grafica 'da bar' avvincono istantaneamente.

LONGEVITA' 87%

Alcuni schemi possono apparire noiosi, ma i 64 livelli di difficoltà assicurano un sacco di azione.

GLOBALE 89%

Più grande e più attraente di Arkanoid, e fino a questo momento la variante di Breakout meglio realizzata e più giocabile.

TAKE 'EM ALL ON...

IT'S THE ONLY WAY TO LIVE!

TARGET: RENEGADE



Every move you make, every step you take, they're watching you. Fight your way through the precinct – the back alleys, the car parks, fight your way through the villainous community, the skin-heads, the Beastie Boys, the bouncers. On a hot, steamy night in New York this is just the tip of the iceberg on your chilling quest to confront "MR. BIG". A spectacular arcade style brawl with many hoodlams and hellhounds to encounter – this is target Renegade – if it moves, it hurts!

CASSETTE

SPECTRUM

AMSTRAD

£7.95
EACH

£8.95
EACH

SPECTRUM

COMMODORE

Imagine
...the name
of the game

IMAGINE SOFTWARE 6 CENTRAL STREET MANCHESTER M25NS
TEL 061 832 6633 TELEX 669977 OCEANS G FAX 061 834 0650

CYBERNOID

Firebird, Cbm64/128 cass. £ 12.000, disco £15.000;
Spectrum (annunciato) - joystick

L'incredibilmente colorato, superarmato gioco di distruzione della Hewson

Dei malvagi pirati hanno saccheggiato i magazzini merci della Federazione, impadronendosi di preziosi minerali, gioielli, munizioni, e tutti i più moderni armamenti. Il giocatore sarà alla guida di un Cybernoid, inviato in missione per ritrovare la preziosa refurtiva ed annientare le orde dei pirati.

Dallo schermo iniziale si seleziona il joystick o una serie di tasti ridefinibili, e viene offerta una scelta fra musica ed effetti sonori. Il gioco vero e proprio viene visualizzato come una serie di fondali a scomparsa incorniciati da strutture organiche e metalli-



▼ Pirati del futuro uniti per sconfiggere la macchina bellica.

La Hewson, negli ultimi tempi, si è data alla commercializzazione di un tipo di software notolosamente di alto livello, e tale tradizione viene mantenuta con Cybernoid, uno scintillante 'shoot'em up' della stessa specie di Exolon e Zynaps. E' veloce, piacevole e molto, molto avvincente! La miscela sottile di frenetica azione distruttiva e di tortuosa geometricità provoca un terribile sforzo di concentrazione e di pazienza; solo chi ha del sangue freddo ha effettivamente una possibilità di arrivare fino in fondo. Sono stato particolarmente colpito dalla grafica incredibilmente elegante, curata e colorata senza tuttavia apparire sgargiante o volgare. C'è una gran quantità di astronavi, proiettili e bombe che sfrecciano attraverso lo schermo, e spesso diventa arduo capire cosa stia effettivamente succedendo poiché la propria navicella è soffocata da una cascata di detriti e di fuoco nemico! L'azione distruttiva offerta dal gioco è così divertente che ripassare attraverso gli schermi iniziali non diventa per niente stancante; è così denso di sfida che vi spingerà a rigiocare e rigiocare (come è successo a me!). Il mio unico pelo nell'uovo è stato il problema di dover procedere alla cieca lungo la tastiera per selezionare l'armamento extra — non osi allontanare lo sguardo dallo schermo per cui diventa necessario avere il computer a portata di mano. La lustrata finale a questo già di per sé sfolgorante prodotto è data dalla magnifica colonna sonora. Basta dire che se dovrete comprare un solo gioco questo mese, Cybernoid è quello da cercare..

vengono attivati semplicemente passandovi sopra. E' possibile eliminarli tutti utilizzando le armi appropriate. A volte si rende necessario distruggere gruppi di impalcature aliene per poter accedere allo schermo successivo. Anche le orde di pirati sparano

L'impressione visiva è superba: fondali riccamente colorati, formati da una combinazione di viscida vegetazione e strutture metalliche tali da dare una sensazione totalmente ultraterrena. Ciò che fa davvero impressione è la quantità di movimento sullo schermo, particolarmente quando si è appena distrutta una enorme pianta verdastra che vi stava sputando addosso bolle di plasma; nonostante l'azione venga rallentata, ciò non influisce sul frenetico effetto. Dal punto di vista sonoro è molto al di sopra della media, con una magnifica colonna sonora di contorno agli esplosivi effetti sonori. Quindi, c'è una sola parola che può definire il gioco — splendido! Un sacco di armamenti a disposizione, accessibili senza troppa fatica attraverso la tastiera, con la capacità di distruggere semplicemente tutto ciò che avete davanti. I limiti di tempo imposti e la caratteristica della quantità di carico trasportata non fanno che aggiungere del pepe alla già incredibilmente veloce ed entusiasmante azione di gioco. Ogni livello richiede una combinazione di riflessi rapidi ed un'occasionale accuratezza di posizionamento 'al pixel' creando così un gioco elegante, professionale ed irresistibile. Lasclatevelo sfuggire e avrete perso quello che finora è il miglior 'shoot'em up' di quest'anno.



che e popolati dai pirati alieni e dai loro sistemi difensivi. Al di sopra di esso troviamo un riquadro dove vengono visualizzate alcune informazioni sul gioco: numero di navi rimaste, punteggio e valore del carico, tipo di arma correntemente attiva ed il numero di proiettili ancora disponibili, e infine la quantità di

tempo a disposizione per raggiungere la zona finale del deposito alieno.

Le difese prendono la forma di postazioni di fuoco e robusti tratti di vegetazione che aprono ripetutamente il fuoco contro di voi e di mortali bolle di plasma, più alcune rampe di lancio i cui missili

delle bolle di plasma ed il contatto con queste o con una delle loro astronavi provoca la perdita di una delle quattro vite per il Cybernoid. Quando un'unità nemica viene distrutta essa lascia cadere il suo carico di refurtiva, che può essere raccolto entrando in contatto. Tali oggetti mu-



▲ Sprite e scenari sfarzosi arricchiti da un gioco rapido e violento



▲ Frenetica azione distruttiva in Cybernoid della Hewson

tano l'aspetto esteriore dell'astronave e la dotano di un'armamento esterno che viene poi utilizzato nelle schermate più difficili. Tuttavia, quando si perde una delle vite anche l'armamento supplementare viene perduto assieme ad essa.

Il Cybernoid è in grado di trasportare armamenti multipli, ed oltre ai laser standard l'arsenale di bordo comprende cinque potenti sistemi di attacco, accessibili attraverso la pressione di determinati tasti ed attivati per mezzo di una prolungata pressione sul pulsante di fuoco del joystick. Le bombe consentono la distruzione di ampie postazioni di difesa, le



mine d'impatto arrestano l'avanzata delle navi nemiche se piazzate in punti strategici, uno scudo d'energia temporaneo rende momentaneamente invulnerabile l'astronave, delle bombe rimbalzanti che schizzano da un punto all'altro dello schermo disintegrando tutto ciò che colpiscono e dei missili sensibili al calore che inseguono la loro preda fino a raggiungerla. Si possiede una quantità limitata di queste armi, ma può accadere che da una nave aliena colpita si stacchino dei contenitori che incrementano di un'unità l'arma attualmente selezionata.

A rendere più difficile la situazione viene imposto un tempo limite ad ogni livello. Ugualmente, se il valore globale del carico recuperato risultasse insufficiente quando si raggiunge il deposito di fine-livello, ciò causa la perdita di un veicolo Cybernoid; se invece lo si raggiunge con successo, vengono attribuiti dei punti extra ed una vita in più.

Ecco un'altro successo della Hewson! Con una combinazione di distruzione colorata ed intensa e di schermi infidamente ingannevoli, Cybernoid cattura immediatamente la tua attenzione e ti inchioda davanti al computer. L'azione di gioco è rapida e violenta, con orde di navi pirata da distruggere, un'abbondante quantità di orribile vegetazione aliena da estirpare e dei soffocanti sistemi di gallerie fra cui orizzontarsi. Agglungete a tutto ciò un ristretto limite di tempo e la particolarità di dover raccogliere una quantità sufficiente di carico per poter proseguire, ed avrete un gioco davvero frenetico ed avvincente. L'armamento extra migliora ancora di più l'azione, e dal momento che le munizioni sono limitate sei siete costretti a riflettere sul come e dove utilizzarle. Tutto ciò viene condito da una serie di sprite splendidamente realizzati, da sgargianti scenari e da una magnifica colonna sonora. Se state cercando un vero arcade, non potete trovare di meglio che Cybernoid.

PRESENTAZIONE 82%

Nessuna opzione per due giocatori, ma controlli da joystick o tastiera, tasti ridefinibili, musica o effetti sonori ed una nitida, elegante rappresentazione grafica.

GRAFICA 93%

Un bellissimo effetto d'ombra arricchisce l'uso sfarzoso dei colori negli scenari e negli sprite, dando vita ad un convincente 'effetto alieno'. L'animazione è di qualità ugualmente elevata.

SUONO 83%

Gli stridenti effetti sonori fanno eco alla lunga, aggressiva ed austera musica iniziale.

APPETIBILITÀ 93%

Il ricco potenziale bellico e la graduale difficoltà fanno di ogni schermo una gradevole sfida.

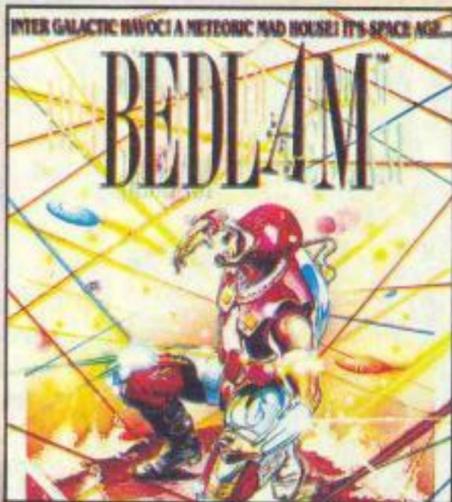
LONGEVITÀ 88%

Una marea di livelli sempre più difficili attraverso cui farsi strada, il graduale grado di frustrazione e la splendida grafica spingono a proseguire nel gioco.

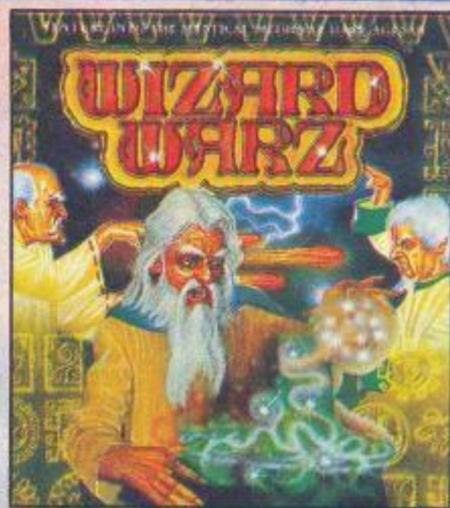
GLOBALE 93%

Uno 'shoot'em up' meravigliosamente elegante e denso di sfida che mantiene intatti gli alti livelli qualitativi della Hewson.

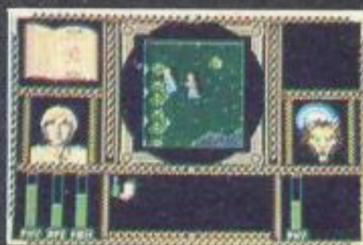




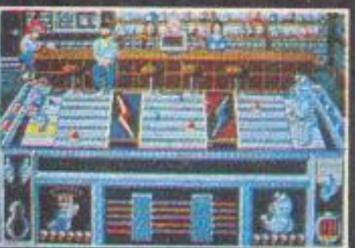
CBM 64/128
SPECTRUM
AMSTRAD
IBM PC



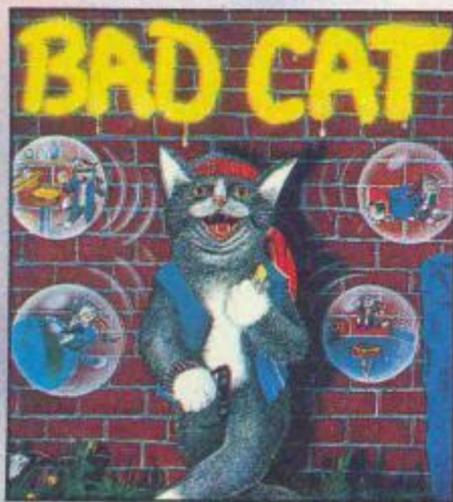
CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST



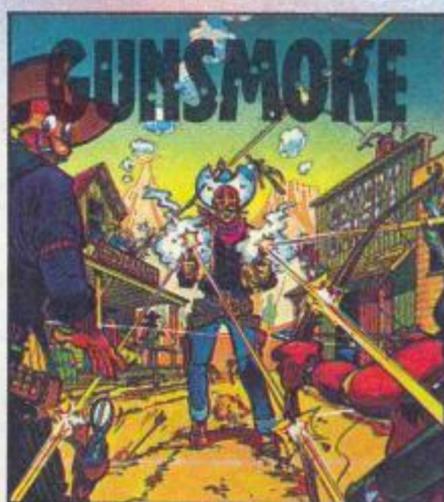
**Vivi
oggi le
emozioni
del
futuro**



CBM 64/128
IBM PC
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
SPECTRUM

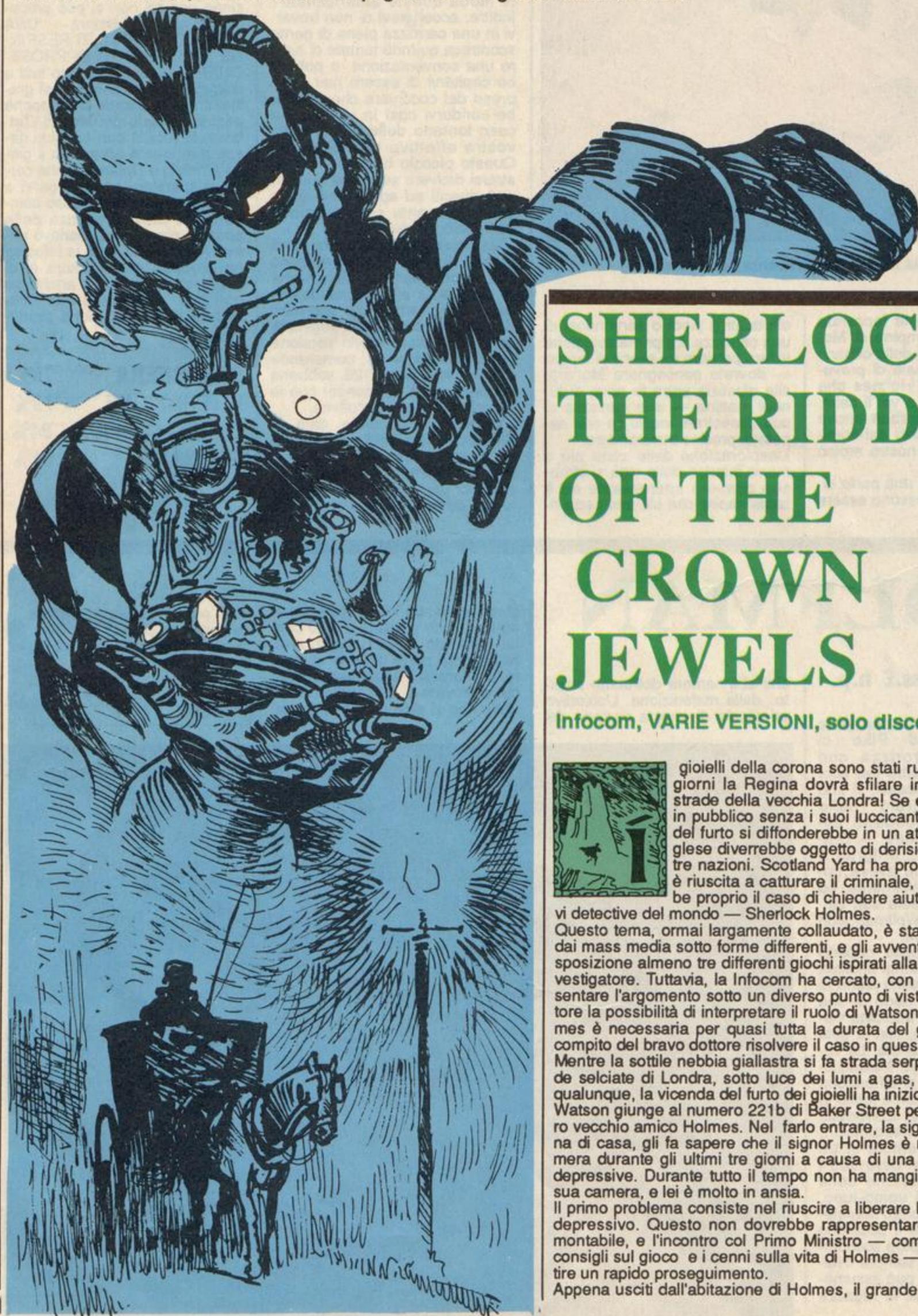


CBM 64/128
SPECTRUM
AMSTRAD



GO! (ITALIA) VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (Va)

Questo mese il nostro Arlecchino indossa un vecchio cappello di feltro e, armato di lente d'ingrandimento, cerca di portare alla luce i segreti della vecchia Londra insieme al famoso personaggio di Sir Arthur Conan Doyle, già noto agli avventurieri di vecchia data. Per gli amanti delle notti di terrore, invece, ha provato la nuova ricetta horror della CRL, Wolfman, trovandola piuttosto 'saporita'. Infine, oltre ad una succulenta Valle della Speranza, si dà inizio alla nuova Soluzione a Puntate, questa volta in compagnia del famigerato Conte Dracula.



SHERLOCK - THE RIDDLE OF THE CROWN JEWELS

Infocom, VARIE VERSIONI, solo disco, prezzo n.p.



gioielli della corona sono stati rubati — e fra due soli giorni la Regina dovrà sfilare in un corteo lungo le strade della vecchia Londra! Se ella dovesse apparire in pubblico senza i suoi luccicanti ornamenti la notizia del furto si diffonderebbe in un attimo, e il Governo inglese diverrebbe oggetto di derisione da parte delle altre nazioni. Scotland Yard ha provato di tutto ma non è riuscita a catturare il criminale, cosicché sembrerebbe proprio il caso di chiedere aiuto ad uno dei più bravi detective del mondo — Sherlock Holmes.

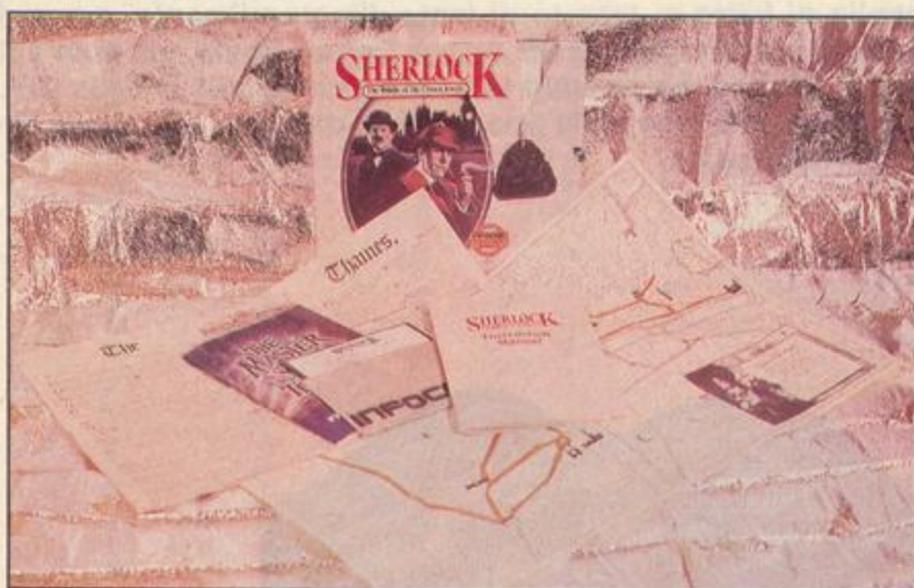
Questo tema, ormai largamente collaudato, è stato più volte proposto dai mass media sotto forme differenti, e gli avventurieri hanno già a disposizione almeno tre differenti giochi ispirati alla figura del famoso investigatore. Tuttavia, la Infocom ha cercato, con questo gioco, di presentare l'argomento sotto un diverso punto di vista, offrendo al giocatore la possibilità di interpretare il ruolo di Watson. La presenza di Holmes è necessaria per quasi tutta la durata del gioco, ma alla fine è compito del bravo dottore risolvere il caso in questione.

Mentre la sottile nebbia giallastra si fa strada serpeggiando fra le strade selciate di Londra, sotto luce dei lumi a gas, all'alba di un sabato qualunque, la vicenda del furto dei gioielli ha inizio...

Watson giunge al numero 221b di Baker Street per far visita al suo caro vecchio amico Holmes. Nel farlo entrare, la signora Hudson, padrona di casa, gli fa sapere che il signor Holmes è rimasto chiuso in camera durante gli ultimi tre giorni a causa di una delle sue acute crisi depressive. Durante tutto il tempo non ha mangiato né ha lasciato la sua camera, e lei è molto in ansia.

Il primo problema consiste nel riuscire a liberare Holmes dal suo stato depressivo. Questo non dovrebbe rappresentare un ostacolo insormontabile, e l'incontro col Primo Ministro — compreso il foglietto dei consigli sul gioco e i cenni sulla vita di Holmes — dovrebbero consentire un rapido proseguimento.

Appena usciti dall'abitazione di Holmes, il grande detective vi fa sape-



▲ Come al solito la Infocom si presenta con una ricca confezione...

re che dietro tutta la faccenda del furto c'è lo zampino di Moriarty, ed è a causa della capacità del super-criminale di prevedere le mosse di Holmes che quest'ultimo affida a voi il caso. Questa tattica dovrebbe anche sgominare il tentativo del criminale di uccidere il nostro eroico fumatore di pipa. Gli spostamenti da una parte all'altra della città possono essere

effettuati a piedi o servendosi di una carrozza. La prima soluzione vi farà perdere un sacco di tempo — dovrete consegnare Moriarty alla giustizia entro le nove di lunedì mattina — e la carrozza si può dimostrare inutile se non sapete di preciso dove andare. L'esplorazione delle zone più o meno famose della città si dimostra davvero interessante ed è facile capire che c'è una certa ri-

cerca dietro la creazione dell'ambiente di gioco. Ma non è così semplice come potreste pensare. La Torre di Londra è chiusa — così come la maggior parte di tali luoghi di interesse — e a tale scopo viene mostrato un avviso... che termina con un 'BUONA GIORNATA'. Vanno ancora di moda queste americanate? Inoltre, accertatevi di non trovarvi in una carrozza piena di gente scontroso quando tentate di aprire una conversazione, o potreste capitarvi di essere mal compreso dal cocchiere che potrebbe condurvi così in un luogo a caso lontano delle miglia dalla vostra effettiva destinazione. Questo piccolo bug può dimostrarsi davvero seccante quando si è riusciti ad aprire una lunga ed interessante conversazione con qualcuno del luogo.

L'impostazione dello schermo di gioco è di tipico stile Infocomiano con la solita barra di informazioni in cima e le più che sufficienti descrizioni verbali che scorrono dolcemente come nella pagina di un libro. Il disco, nella versione per Commodore 64, comprende anche quella per il 128, sebbene sia necessario un monitor con le 80 colonne per quest'ultima.

L'impressione generale data da Sherlock - The Riddle of the Crown Jewels è di essere un prodotto interessante. Le locazioni, la maggior parte delle conversazioni e i quesiti da risolvere sono

abbastanza numerosi ed accessibili, tanto da rendere abbastanza bene l'atmosfera. Purtroppo, ogni tanto il programma fa cilecca e ci si ritrova nel presente, seduti di fronte al proprio computer. L'enigma del piccione, gli avvisi su alcuni palazzi e la quasi inconsistente giustificazione per cui non si può procedere in alcune direzioni — 'UNA FOLLA DI TURISTI TI RESPINGE IMPEDENDOTI DI PROSEGUIRE' — contribuiscono tutti a distruggere l'atmosfera così graziosamente creata dalle poche pagine di testo precedenti. Tuttavia, la facilità con cui ci si riesce a muovere attraverso il gioco all'inizio e l'interesse che cerca di suscitare per spingervi a cercare di risolvere il caso compensano dalla presenza delle pecche minori di cui parlavo prima. Ancora una volta la Infocom ha prodotto un'avventura al di sopra della media... anche se non può competere con alcune delle loro precedenti produzioni.

ATMOSFERA	78%
INTERAZIONE	79%
GRADO DI SFIDA	84%
GLOBALE	81%

WOLFMAN

CRL C64, cass.£ n.p.



ancora una volta Rod Pike ci terrorizza con un'altro dei suoi successi. Il suo esordio nelle precedenti avventure — Dracula, Pilgrim e Frankenstein — mi aveva impressionato favorevolmente, ed avevo caricato questa sua ultima realizzazione, Wolfman, con una certa aspettativa.

Un giovane si risveglia, coperto di sangue, con la mente affollata dal ricordo di una notte piena di orrori. Il cadavere nudo di una donna orribilmente trucidata viene scoperto in città, con la gola selvaggiamente lacerata. Le voci di un ritorno della maledizione dell'uomo-lupo si diffondono fra la popolazione come fuoco in un fienile. Il giovane, spaventato e confuso, si rifugia nell'ombra... Wolfman è un'avventura in tre parti. Nella prima si deve fare i conti con la rivelazione della propria identità di uomo-lupo. Occorrerà lottare contro la maledizione, combattere il desiderio di carne umana oppure soccombere all'incubo per sempre. Nella seconda parte si può assumere il ruolo di Nardia, la ragazza

che si innamora dell'uomo colpito dalla maledizione. L'obiettivo principale di questa sezione del

gioco consiste di sopravvivere ad una notte passata a letto con lui evitando di farsi sgozzare. Nella terza parte dovrete sfuggire a coloro che vi danno la caccia e trovare il monastero di Fi Shan che si dice possa offrire la

cura per la vostra maledizione. Wolfman è tipico di Rod Pike. Se avete già apprezzato il suo lavoro

Segue a pag. 28



DRACULA

CRL - (SOLUZIONE PARTE PRIMA - I^a puntata)



**SOLUZIONE A
PUNTATE
NUMERO
DUE
(PRIMA PARTE)**

Dracula venne commercializzato dodici mesi fa per il Commodore 64 e lo Spectrum accompagnato da un eccesso di pubblicità: era il primo gioco accompagnato da un certificato della censura. Questo efficace contributo alla vendita è stato poi riutilizzato dalla CRL con altre avventure. Sto parlando di *Frankenstein* — che

in effetti si guadagnò un 'vietato ai minori di 18 anni' quando poi non ne aveva effettivamente bisogno dato che la grafica utilizzata era di tipo statico. Fu la volta poi di *Jack the Ripper*, anch'esso 'vietato ai minori' senza alcuna necessità, e adesso *Wolfman*, le cui immagini animate non meritano affatto una censura per i mino-



renni. Tutte queste chiare manovre commerciali non tolgono però che le quattro avventure siano degli ottimi prodotti.

Procediamo quindi con l'avventura: quando scendete dalla carrozza, pagate (pay) l'uomo ed egli vi lascerà passare. Entrate nella taverna (inn) e dirigetevi verso sud dove è situato il banco della reception, che dovrete esaminare e suonare (ring) il campanello. Quando il gestore appare mettete la vostra firma (sign) sul registro e poi leggetelo: scoprirete così il vostro nome — vi tornerà utile saperlo quando il cocchiere ve lo chiederà alla fine della prima parte del gioco. Prendete la chiave. Andate a nord e poi su per raggiungere la

vostra camera, aprite (unlock) la porta, spingetela (open) ed entrate. Guardandosi attorno nella stanza si scopre una finestra aperta che deve essere chiusa. Esaminate il tavolo ed aprite il cassetto, prendete il fiammifero, sfregatelo (strike) ed accendete (light) la lampada. Adesso uscite dalla stanza, chiudendo a chiave (lock) la porta dietro di voi. Scendete e poi dirigetevi ad est verso il ristorante sedendovi poi al tavolo. Leggete il menu, non scegliete niente da mangiare ma prendete del vino. Tornate alla vostra camera, richiudendo a chiave la porta una volta dentro, e andate a dormire. Dovreste trascorrere una notte tranquilla. Comunque, se siete così scalognati da risvegliarvi nel ristorante di fronte ad un cane inferocito, esaminate il tavolo, prendete l'osso (bone) e gettatelo (throw) al cane. Quando giunge il mattino, scendete al piano terra e poi andate ad ovest. Rifiutate il passaggio offerto dal primo cocchiere e sedetevi sulla panchina (bench). Attendete l'arrivo della carrozza successiva. Quando il cocchiere chiederà il vostro nome, ditglielo e vi ritroverete subito sulla vostra allegra strada verso il castello di Dracula. E fu qui che la prima parte ebbe termine... — la seconda il mese prossimo... sogni d'oro.

L'Arlecchino





adventure

▼ WOLFMAN - (Segue da pag.26)

ro precedente — come me — quest'ultimo dovrebbe piacervi altrettanto. Per realizzarlo egli ha utilizzato, a quanto pare, il Graphic Adventure Creator nel pieno delle sue possibilità. Rod ha dato vita ad un gioco estremamente avvincente. Dalla prima schermata piena di testo, si viene proiettati nella dimensione del licanthropo attraverso vivide descrizioni che creano subito l'atmosfera adatta. Alcuni degli enigmi sono leggermente oscuri, ma la trama spinge all'azione fino alla fine.

Effettivamente ci sono due o tre piccoli errori di programmazione che potrebbero intaccare leggermente l'atmosfera creata dalla prosa, ma nessuno di essi è così evidente da distrarre il giocatore dall'atmosfera di brivido realizzata. I tre episodi insieme alla magnifica trama e all'avvincente testo fanno di Wolfman un gioco che nessun avventuriero dovrebbe lasciarsi sfuggire, anche se la grafica è un pò esagerata.

Saranno commercializzate due diverse versioni del gioco, una che non richiederà alcun inter-

vento da parte della censura grazie alla sua grafica statica (anche se impressionante), ed una versione animata che certamente sarà vietata ai minori di 18 anni a causa della censura operata sui prodotti video.

ATMOSFERA	87%
INTERAZIONE	72%
GRADO DI SFIDA	78%
GLOBALE	79%

LA VALLE DELLA SPERANZA

Eccovi subito un aiuto fresco di giornata proprio su uno dei giochi di questo mese...

SHERLOCK - THE RIDDLE OF THE CROWN JEWELS (Info-com): Per tirar fuori Holmes dal suo stato depressivo, mostrategli (show) le notizie del giorno (today's paper).

FOOTBALL FRENZY (Alternative): Esaminate accuratamente (search) la vostra scrivania (desk) due volte e lo schedario (cabinet) una volta sola.

RIGEL'S REVENGE (Mastertronic): Slegate (untie) con cura il cavo (wire) prima di provare ad aprire la porta. Spostate (move) due volte il letto per scoprire la presenza di un'arma.

TOWER OF DESPAIR (Games

Workshop): Chiudete gli occhi prima di addentrarvi nella stanza di Medusa.

SEABASE DELTA (Firebird): Stirate (iron) il foglio di lamina metallica (foil) ed usatelo per riflettere (reflect) il lampo (beam) quando sarete sulla piattaforma.

ZZZZ (Mastertronic): Non aprite il cestino (basket)!

LURKING HORROR (Info-com): Per uccidere il Blob alla fine, prendete il cavo nella piscina e tagliatelo. Scollegate la presa di corrente (socket) e infilatevi il cavo (put in). Lanciate la pietra alla creatura.

STARCROSS (Infocom): Esaminate il proiettore attraverso gli occhiali da sole (smoked glasses) per scoprire la sbarra di colore chiaro (rod).

Arrivederci a Giugno!

SFORBICIATE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO

AL VOSTRO EDICOLANTE

MAI PIU' SENZA

ZZAP!

Caro Edicolante, la prego di riservarmi una copia di ZZAP! ogni mese

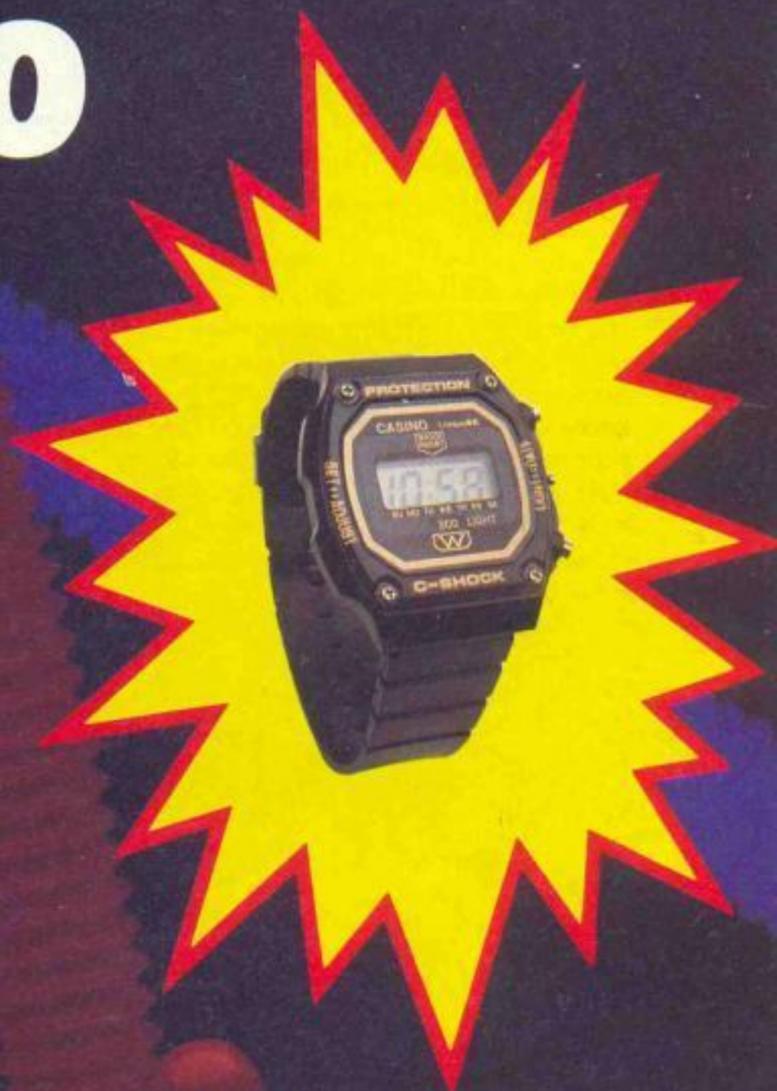
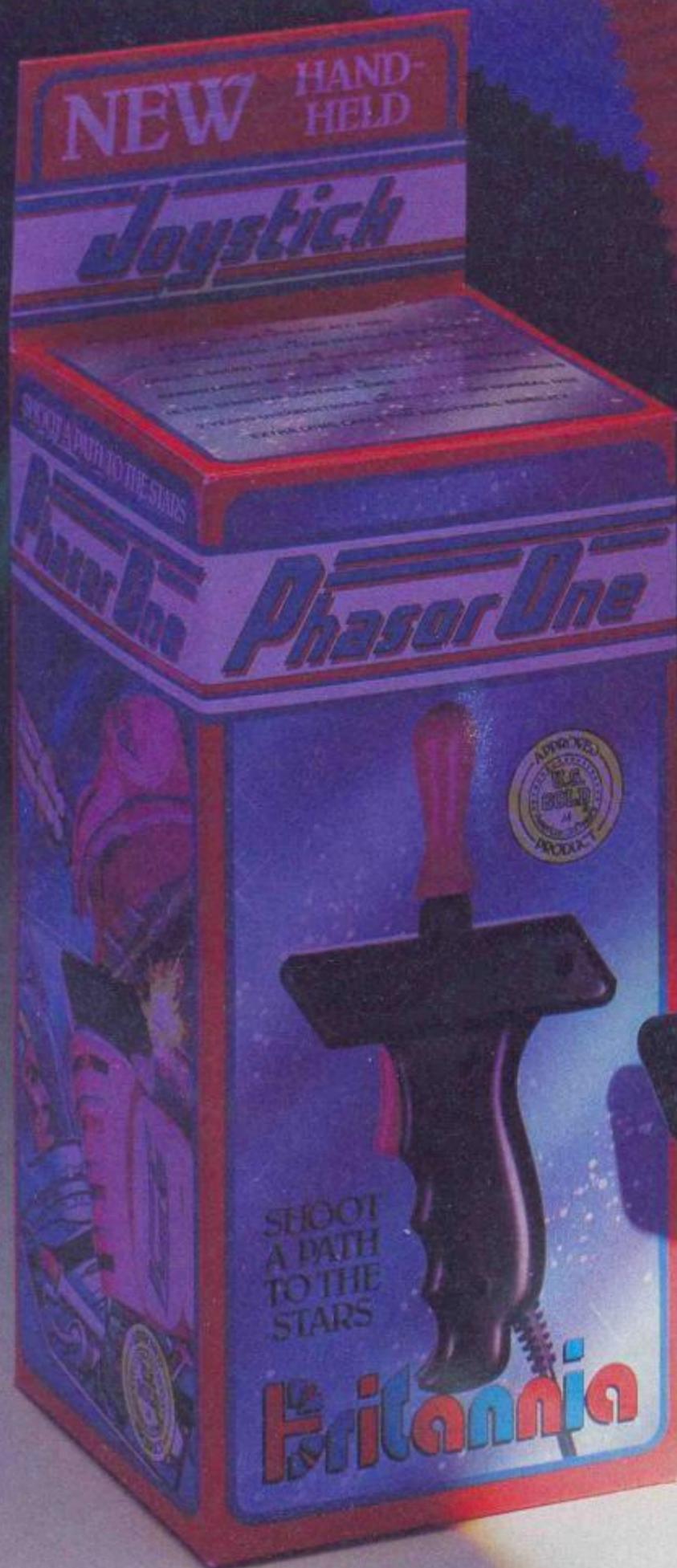
Nome _____

Indirizzo _____

_____ Telefono _____



Phasor One TI REGALA*
un **OROLOGIO** digitale subacqueo!!
solo **L. 29.000**



* FINO AD
ESAURIMENTO SCORTE

- GARANTITO
- MICROSWITCHES AD ALTA PRECISIONE
- ULTRA SENSIBILE PER UN GIOCO RAPIDO
- CAVO EXTRA LUNGO PER UNA MAGGIORE LIBERTÀ DI GIOCO

Distribuito in Italia da: **LEADER s.r.l.** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (Va) - Tel. 212255



TEST

"Gioco"
"Caldo"

SAMURAI WARRIOR: THE BATTLES OF USAGI YOJIMBO

Firebird, Cbm64/128 cass. £ 18.000, disco £ 25.000; joystick
ATARI ST & AMIGA (annunciati)

• La nitida e pittoresca miscela di esplorazione e combattimento della Firebird

Le lotte anarchiche imperverano ovunque nel Giappone del 17 secolo.

Il malvagio Signore di Hikiji ha imprigionato il Signore di Noriyuki, vecchio amico del coniglio samurai Usagi Yojimbo. Il compito del giocatore è quello di guidare Usagi attraverso quelle tormentate regioni fino a ritrovarlo e liberare il suo amico.

Dopo aver scelto, dalla schermata iniziale, il controllo attraverso joystick o tastiera, è possibile passare direttamente al gioco oppure entrare in 'modo allenamento'.

Tale allenamento consiste nello sferrare colpi di spada contro nove covoni di frumento, dopodiché si ritorna alla schermata iniziale del gioco.

Il paesaggio scorre orizzontalmente, mentre cambiando direzione ad un incrocio o raggiungendo un nuovo livello si provoca una rapida scomparsa della scena e l'apparizione del nuovo

scenario.

Sullo schermo vengono visualizzati il numero di Ryo (inizialmente tre), il livello attuale del Karma (una sorta di punteggio) e le condizioni del samurai. I Ryo sono monete d'argento molto utili al coniglio nella sua missione. Essendo un samurai, Usagi è relativamente povero; tuttavia, alcuni suoi nemici portano addosso del denaro che può essere recuperato dai loro cadaveri una volta che li avete sconfitti. Facendo l'elemosina ai contadini si ottiene un aumento del livello di Karma, ma il denaro viene utilizzato anche per ottenere del cibo, essenziale per il recupero dell'energia vitale. Il giocatore può anche dedicarsi al gioco d'azzardo per tentare di incrementare più rapidamente le sue finanze. Nel compiere buone azioni, ad esempio sconfiggendo i nemici, Usagi ottiene un aumento di Karma. Se invece colpisce degli innocenti, trucca

piccoli animali o uccide dei sacerdoti, il Karma diminuisce. Qualora il livello dovesse raggiungere lo zero, sopraffatto dalla vergogna egli sarebbe costretto ad un'unica nobile decisione: l'hara-kiri. Il valore del Karma viene riportato nelle vite successive.



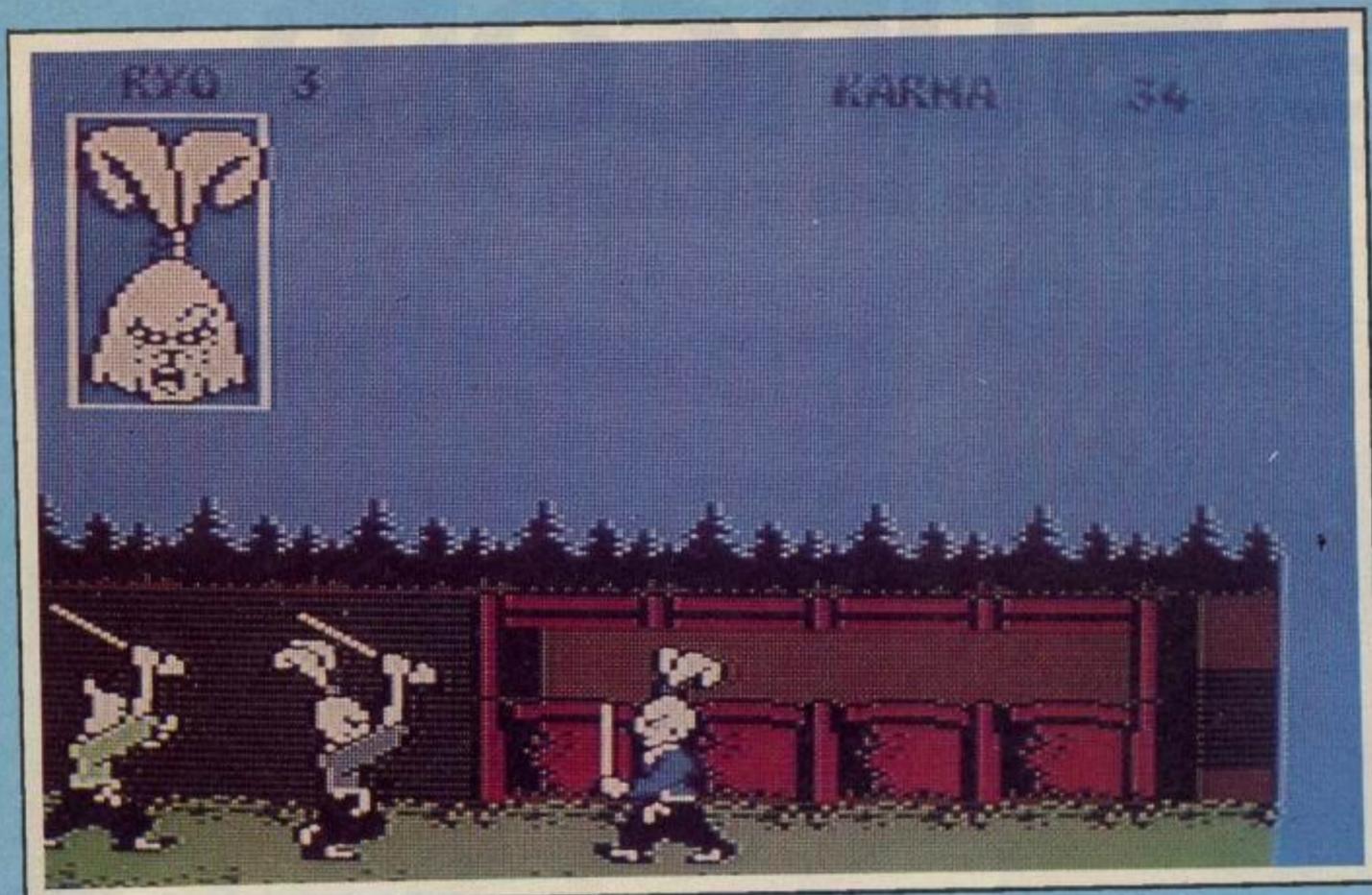
Samurai Warrior non è soltanto un innovativo adattamento del genere 'beat'em up', ma è anche fonte di immenso divertimento. Tutti i personaggi sono stati realizzati splendidamente e, sebbene a volte risultino un po' chini vistosi, sono generalmente di elevata qualità grafica. Sono queste caratteristiche che rendono così interessante il gioco: il mescolarsi di grazia e di violenza nello stesso Usagi, gli ostili guerrieri-cinghiale e gli enormi guardiani che si rivelano avversari davvero difficili da sconfiggere. Il suono fa da complemento a questa miscela di fascino fumettistico e di solennità, e un allegro motivetto orientaleggiante rafforza gli effetti sonori di base. Il 'modo allenamento' aiuta a superare l'arrugginimento iniziale, e viene presentato altrettanto bene quanto il resto del gioco. Tuttavia, è nell'elemento 'cerimoniale' che questo gioco si distingue da i suoi concorrenti: solo dopo un paio di partite ti rendi conto che non c'è alcun bisogno di affrontare in combattimento tutti i personaggi, e quanto sia molto più importante pensare prima di sfoderare la spada. Detto questo, di azione, per gli appassionati del genere 'beat'em up', ce n'è più che a sufficienza. Il gioco è ricco di particolari ben curati: i messaggi filosofici che nascondono indispensabili indizi, l'elemento del gioco d'azzardo e la possibilità di acquistare il cibo, i resti spettrali dei nemici che si sprigionano dai loro cadaveri... Samurai Warrior è curato, pittoresco e degno dell'attenzione di voi tutti.

▼ Una delle terribili creature che vi aspettano in Samurai Warrior

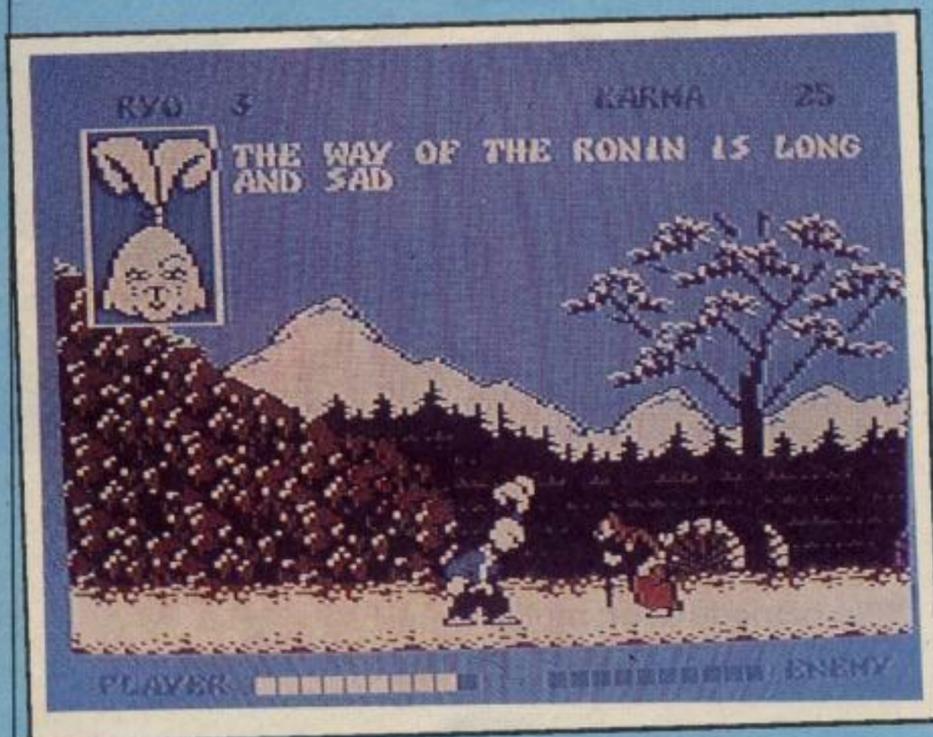


Usagi può agire in due modi, aggressivamente o pacificamente. Un piccolo riquadro sullo schermo indica la sua condizione attuale come succedersi di tre espressioni: normale, irato e disperato, e in quest'ultimo caso il suo livello di energia è basso ed egli è vicino alla morte. Un indicatore di energia vitale formato da una barra di dieci unità rivela le sue attuali condizioni fisiche, che vengono indebolite dagli attacchi dei suoi nemici o totalmente fiaccate nel precipitare dentro una buca. Quando la barra di energia scende a zero, la missione di Usagi termina prematuramente.

Le rigide regole dell'etichetta vengono osservate continuamente, cosicché il samurai trascorre gran parte del suo tempo pacificamente. Usagi può decidere di inchinarsi oppure no di fronte a persone del suo stesso ceto sociale, ma è obbligato a farlo quando incontra gente di ceto più elevato, altrimenti il suo



▲ Usagi viene sopraffatto e sta per essere ucciso



▲ Le regole del cerimoniale vanno rigidamente osservate in ogni istante...

Samurai Warrior è la perfetta trasposizione su computer del fumetto di Usagi Yojimbo. La grafica conserva intatto il gusto dei disegni originali, e la struttura del gioco è tale da rendere lo sviluppo dell'azione simile ad una tipica 'striscia' a fumetti di Usagi. Sebbene lo scrolling orizzontale sia ormai una cosa comune, ci sono abbastanza particolari ben curati e sorprese da spingervi a ritornare più volte sul gioco. L'alternativa di rispettare i rituali dei samurai anziché limitarsi semplicemente ad attaccare chiunque si incontra, e cercare di scoprire quale sia la strada migliore e le decisioni più sagge, sono caratteristiche che aggiungono fascino al gioco ed una nuova dimensione all'azione. La cura dedicata alla realizzazione degli sprite è incredibile — basta osservare Usagi mentre sfodera e fa roteare la spada, e la qualità grafica di alcuni dei grossi mostri e degli altri guardiani. La stessa cura è stata dedicata agli scenari così marcatamente orientali, e la colonna sonora aggiunge il tocco finale all'azione. Samurai Warrior è un gioco che ti avvinca dall'inizio alla fine, e pone di fronte ad una dura sfida coloro che vorranno liberare il Signore di Noriyuki. Provatelo!



comportamento viene interpretato come una grande offesa nei loro confronti.

L'osservazione di tali regole può provocare a volte l'apparizione di un messaggio comunicato dal personaggio di fronte al quale ci si trova, messaggio che viene visualizzato nella parte superiore dello schermo — esso può fornire un indizio utile o un concetto di saggezza filosofica. L'atteggiamento aggressivo viene adottato negli scontri con personaggi ostili, fra i quali altri guerrieri, cinghiali ed enormi creature. I colpi di spada sferrati da Usagi possono essere di tre tipi: parata, colpo laterale e col-



Sebbene la struttura di base di Samurai Warrior sia davvero molto semplice e sia già stata adottata in giochi come Fighting Warrior, la Firebird ha introdotto delle innovazioni tali da rendere questo gioco uno dei più interessanti che io abbia mai visto nella categoria dei 'beat'em up'. Il conteggio del Karma e del Ryo, assieme alla ricerca del miglior percorso da seguire ed alla varietà di interazione con tutti i personaggi, dal contadino al cacciatore di taglie ed ai mostri, rendono le gesta di Usagi una vera missione piuttosto che un banale susseguirsi di combattimenti. Affinché l'uso della spada risulti efficace negli scontri è necessario acquisire una certa familiarità, ma il 'modo allenamento' aiuta a perfezionare l'essenziale abilità nel valutare la portata dei colpi sferrati. Lo schermo di caricamento elegantemente disegnato già preannuncia la qualità grafica che distingue tutto il gioco, essendo gli sprite ed i fondali realizzati ed animati con una cura particolare, e la colonna sonora perfettamente intonata ed orientaleggiante. Non abbiate dubbi sul come investire i vostri Ryo: compratelo!

po alto. La maggior parte degli avversari può essere battuta con un unico, ben assestato colpo, mentre i mostri più grandi e le bande richiedono forme di combattimento più violente e complesse.

PRESENTAZIONE 85%

Demo e 'modo allenamento', varietà di movimenti a disposizione, istruzioni dettagliate ed informazioni sulla storia visualizzate su schermo.

GRAFICA 89%

Fondali pittoreschi ed in stile 'cartone animato' e sprite di qualità generalmente elevata.

SUONO 71%

Colonna sonora orientale davvero idonea.

APPETIBILITÀ 90%

Presentazione e personaggi attraenti completano le qualità semplici ma gradevoli del gioco.

LONGEVITÀ 87%

Numerosi livelli che spingono a continuare nel gioco potenziati da personaggi sempre più difficili da battere.

GLOBALE 91%

Un ottimo adattamento del classico 'beat'em up' orientale, e una buona conversione da cartone animato.



SUNCOM

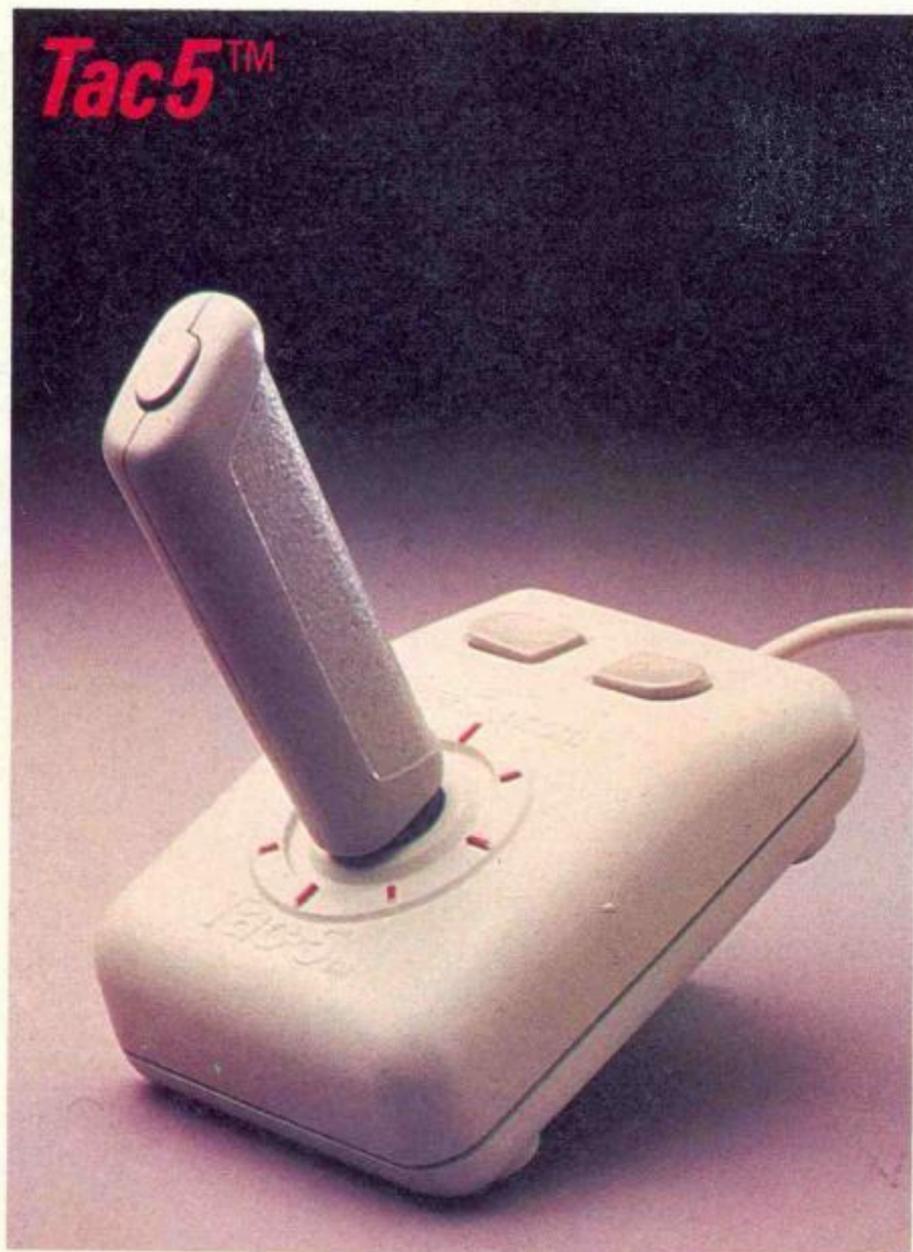
Un nome una garanzia



- *Lit. 16.500
- *Garanzia 90 gg.
- *Per migliori punteggi
- *Filo extra lungo



- * Lit. 44.000
- *Ideale per GEOS
- *Più veloce di un joystick
- *Più comodo di un mouse
- *Ideale per programmi grafici



- *Lit. 39.000
- *Garanzia 2 anni
- *Digital Micro - Switch
- *Triplo pulsante fuoco
- *TAC: Tactical - Audible - Controller



- *Lit. 28.000
- *Garanzia 2 anni
- *Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
- *Stile "Sala giochi"
- *TAC: Totally - Accurate Controller



Ecco quello che stavate tutti aspettando — una bella raccolta di trucchi! Ci sono tantissime pagine di consigli, mappe, POKE e 'cheat' — tutto quello che occorre per rendere la vostra vita 'di gioco' più facile quel tanto che occorre. Un caloroso ringraziamento a tutti coloro che hanno contribuito. Se qualche vostro 'trucco' non è stato ancora pubblicato pazientate — potrebbe esserlo la prossima volta.

Abbiamo avuto diverse lettere e telefonate di lettori sul mancato funzionamento di DEFENDER OF THE CROWN e di MANIAC MANSION.

Per quanto riguarda il primo ci sono stati degli errori di stampa, e su questo numero riportiamo il listato funzionante. Per quanto riguarda il secondo gioco la soluzione non specificava come innaffiare la pianta: basta usare la spugna prima nelle piscine e poi sul vaso: tutto qui.

Che altro? Ah sì, per tutti i possessori di Spectrum, MSX e computer a 16 bit: mandate anche voi dei trucchi e delle POKE, se ne avete. Noi stiamo cercando di soddisfare anche voi, come potrete notare scorrendo questo inserto, per cui uno scambio di favori sarebbe gradito, OK? Buon divertimento, per ora.

TERRAMEX (Grand Slam)

Se la soluzione di questo deludente 'platform game' con raccolta di oggetti vi appare un poco oscura, la seguente soluzione completa dovrebbe fornirvi un certo aiuto.

Prendete l'aspirapolvere e salite. Mettete l'aspirapolvere nell'inventario, andate a sinistra, prendete il barile di polvere da sparo di media grandezza, scendete e poi andate a destra e selezionate l'aspirapolvere. Salite, prendete il ponte estensibile e andate a destra. Raccogliete il manifesto politico, andate a destra ed afferrate la guarnizione d'argento. Adesso andate a destra, prendete il monociclo e continuate verso destra.

Ora prendete l'ombrello e andate due volte a sinistra. Selezionate l'ombrello, scendete, prendete il flauto e selezionatelo. Andate a destra, prendete la palla e saltate nel pozzo. Andate due volte a sinistra ed afferrate il flash. Ora dirigetevi tre volte a destra e selezionate il ponte estensibile della acme. Andate a destra e selezionate il flauto. Andate due volte a destra e saltate sulla sorgente. Selezionate di nuovo il flauto e saltate verso l'oggetto posto sopra la buca. Prendete il mantice e gli speroni, calatevi lungo la corda, andate a sinistra due volte e selezionate il flauto. Andate a

sinistra.

Selezionate il ponte estensibile e andate a sinistra, su e destra tre volte. Selezionate il mantice, entrate nella mongolfiera e andate su. Tirate verso sinistra e mettete il mantice nell'inventario. Andate a destra, prendete le pillole anti-radiazioni, selezionate l'ombrello e fluttuate due volte verso il basso. Andate a destra e prendete il barile grande di polvere da sparo, selezionate il barile medio, entrate nel cannone, selezionate l'ombrello, fluttuate verso il basso e poi andate a sinistra.

Ora osservate la nota **NELLA STANZA DELLA FORMULA** alla fine di questa soluzione.

Andate a destra due volte e prendete il barile di birra. Continuate verso destra per altri due schermi e prendete il cristallo di energia. Giratevi e andate a sinistra e poi giù sull'ascensore. Continuate verso sinistra e cercate di saltare a sinistra sul ponte. Andate di nuovo a destra due volte e prendete la batteria. Andate a sinistra una volta ancora e saltate sul trampolino. Prendete l'interruttore e andate a sinistra, selezionate l'ombrello e andate giù e poi a sinistra. Prendete la stampella, andate a sinistra, scegliete il cristallo di energia e mettetelo sulla lamiera. Saltate nel teletrasporto, selezionate le pillole, andate a sinistra e prendete la pila. Selezionate le pillole e andate due volte a destra. Ora selezionate l'interruttore, saltate su verso il pannello degli interruttori e poi andate a destra.

Aspettate che il nastro vi trasporti sull'altro lato e procedete verso destra per tre schermi. Prendete il bottone e andate a sinistra due volte. Saltate verso

l'interruttore, andate a sinistra, aspettate che il nastro vi porti sull'altro lato, andate due volte a sinistra, selezionate le pillole, saltate nel teletrasporto e andate a sinistra. Viaggiate verso il basso sull'ascensore per tre schermi e selezionate la guarnizione d'argento. Camminate dentro l'incudine e andate a destra (in fondo allo schermo) e continuate a destra.

Prendete la tazza di tè, andate due volte a sinistra e poi a destra attraverso l'uscita superiore. Andate su e a destra e selezionate la croce d'argento. Continuate verso destra e selezionate la formula. Continuate verso destra e date al professore i seguenti oggetti **NELL'ORDINE RIPORTATO**: la formula, la stampella, la batteria, la pila atomica, il bottone, la tazza di tè. Hurrah, hurrah, hurrah. Avete completato il gioco. Non è stato DAVVERO entusiasmante?

NELLA STANZA DELLA FORMULA

Nella stanza della formula, ogni personaggio possiede un modo diverso di ricevere la formula

Fortisque-Smith: selezionate la palla da cricket e andate a sinistra

Big John Calne: selezionate gli speroni e andate a sinistra

Herr Krusche: selezionate il barile di birra e andate a sinistra

Wu Pong: selezionate il flash e andate a sinistra

Henry Beaucoq: selezionate il monociclo e andate a sinistra

STAR WARS (Domark)

Ecco il buon vecchio Galv da Bolton con una POKE di invincibilità da utilizzare nella prima delle tre conversioni dell'arcade Star Wars. Non so voi, ma lo sto aspettando con ansia L'Impero Colpisce Ancora — spero solo che la Domark lo realizzi nel migliore dei modi! Comunque, basta con le chiacchiere, digitate semplicemente il listato che segue, date RUN e seguire le istruzioni che appariranno sullo schermo.

```
1 2 FOR X=336 TO 395
2 3 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT
3 4 IF C=6289 THEN 6
4 5 PRINT "DATA ERROR":END
5 6 PRINT "INSERT TAPE"
6 7 SYS 336
7 8 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 99
8 9 DATA 141, 247, 2, 169, 1, 141, 248, 2
9 10 DATA 76, 167, 2, 32, 16, 16, 32, 44
10 11 DATA 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 216
11 12 DATA 2, 169, 126, 141, 217, 2, 169, 1
12 13 DATA 141, 218, 2, 76, 167, 2, 141, 40
13 14 DATA 3, 169, 20, 141, 129, 78, 169, 0
14 15 DATA 141, 140, 87, 96.
```

FIRETRAP (Activision)

Ecco a voi un palo di 'cose' infinite fornite da Ian di Heywood (Lancashire). Caricate il gioco e resettate il computer, poi digitate POKE 7049,165 (RETURN) per vite illimitate. Oppure se preferite digitate POKE 11497,165 (RETURN) per tempo illimitato. Una volta che avete 'pokato', date un SYS 4096 (RETURN) e avrete davanti un gioco davvero comodo da giocare.

MASTERS OF THE UNIVERSE (US Gold)

Semplicemente caricate in memoria la schifezza, resettate il computer e digitate: POKE 6266,234:POKE 6267,234:POKE 6228,234:SYS 23581 (RETURN) per un numero illimitato di Adam. Saluti a Rebb di Delta '87 per questo pettegolezzo.



TIPS

SUNBURST (Rack-It)

Ecco un listato per un 'budget game', naturalmente dal solito famigerato Kipperman. Digitate il programma e fatelo partire: il gioco verrà caricato con una riserva illimitata di astronavi.

```

1 DATA 32, 86, 245, 169, 78, 141, 41, 4, 169, 1, 141,
42, 4
2 DATA 96, 169, 91, 141, 131, 8, 169, 1, 141, 132, 8
3 DATA 76, 174, 167, 160, 7, 185, 113, 1, 153, 189, 0,
136
4 DATA 16, 247, 169, 189, 133, 58, 169, 0, 133, 59, 76,
8
5 DATA 0, 169, 173, 141, 19, 150, 76, 205, 4, 1, 2, 3,
4, 5
6 DATA 32, 18, 15, 2, 5, 18, 20, 32, 20, 18, 15, 21, 26
7 FOR L=320 TO 376: READ A:POKE L,A:NEXT
8 POKE 53280,0:POKE 53281,0:SYS 320

```

SABRE WOLF (Firebird)

Questo mi riporta ai bei tempi andati — lo giocavo anni fa sullo Spectrum! Se possedete una copia della versione per Commodore 64, tiratela fuori dall'armadio e rispolveratela, poi caricatela pure (scommetto che non lo giocavate da secoli). Quando il caricamento è terminato, resettate il computer, date POKE 45219,173:SYS 3328 (RETURN) e vi saranno assegnati infiniti omni. E adesso mettetevi pure alla ricerca dei frammenti di quel famoso amuleto.

ZIG ZAG (Mirrorsoft)

Questo gioco è un pò rognoso, quindi il listato per vite infinite inviatoci da Gav torna davvero utile. Battete il programma, fatelo partire e premete il solito PLAY sul registratore (con la cassetta dentro, però!)

```

10 FOR X=5444 TO 617
20 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT
30 IF C=8612 THEN 50
40 PRINT "DATA ERROR":END
50 PRINT "PLEASE INSERT TAPE"
60 SYS 544
70 DATA 169, 74, 141, 40, 3, 169, 2, 141
80 DATA 41, 3, 169, 128, 133, 157, 169, 1
90 DATA 170, 168, 32, 186, 255, 169, 0, 32
100 DATA 189, 255, 32, 213, 255, 169, 85, 141
110 DATA 233, 2, 169, 2, 141, 234, 2, 76
120 DATA 81, 3, 169, 49, 141, 159, 2, 169
130 DATA 234, 141, 160, 2, 96, 169, 98, 141
140 DATA 206, 1, 169, 2, 141, 207, 1, 76
150 DATA 232, 2, 169, 165, 141, 172, 51, 76
160 DATA 235, 2.

```

DRILLER (Incentive)

E adesso, grazie a quella volpe del Kipperman, potete gironzolare per Mitral senza timore di perdere una sola oncia di energia. Per far andare le cose nel verso giusto, digitate attentamente il listato e date il RUN per ottenere scudi ed energia illimitata.

```

10 DATA 169, 53, 141, 40, 3, 169, 2
20 DATA 141, 41, 3, 32, 86, 245, 169
30 DATA 64, 141, 244, 3, 169, 2, 141
40 DATA 245, 3, 96, 169, 32, 141, 13, 1
50 DATA 169, 82, 141, 14, 1, 169, 2
60 DATA 141, 15, 1, 76, 167, 2, 169
70 DATA 173, 141, 223, 97, 141, 83
80 DATA 111, 141, 91, 109, 141, 172
90 DATA 97, 141, 32, 208, 96, 0
100 FOR L=552 TO 999:READ A
110 POKE L,A:IF A=0 THEN 130
120 NEXT
130 POKE 53280,2:POKE 53281,2
140 POKE 157,128:SYS 552

```

HUNTER'S MOON (Thalamus)

Ian di Heywood, in Lancashire, e Rebb del Delta '87 hanno un paio di POKE per questo splendido gioco. Per prima cosa caricate il gioco e poi resettate il computer in modo da poter digitare ciò che segue...

POKE 2048,173:POKE 2049,78:POKE 2050,12 (RETURN)
SYS 2064:SYS 3435:POKE 3150,(1-3) (RETURN) Per ascoltare i tre motivi

Oppure se vi interessano delle vite infinite, basta digitare...

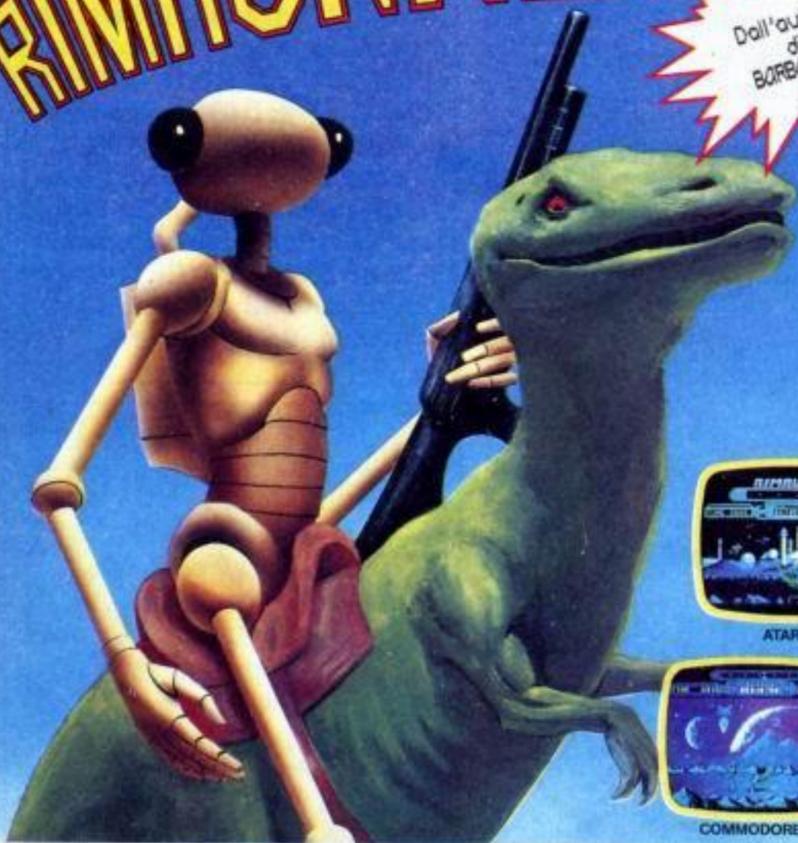
POKE 8155,234:POKE 8156,234:SYS 6412 (RETURN)

E avrete a disposizione una riserva inesauribile di astronavi.

Importato in esclusiva per l'Italia da:
LOGO divisione SOFT MAIL
Via Napoleona, 16 - 22100 Como
Telefono (031) 39.01.74
MANUALE IN ITALIANO

RIMRUNNER

Dall'autore
di
BORBARION



ATARI ST



COMMODORE 64



AMSTRAD CPC

PALACE

RENEGADE (Imagine)

Se venite puntualmente malmenati prima di poter raggiungere la vostra ragazza, provate a far tesoro dei consigli inviatici dall'esperto di Renegade David Pocock di South Croydon, nel Surrey. Egli vi fornirà tutte le informazioni di cui avete bisogno per completare tutti e cinque i livelli.

LIVELLO 1

Questo livello non è molto difficile e può essere completato spostandosi sulla sinistra della stazione della metropolitana fino a trovarvi presso un muro. Restando vicino ad esso, e lasciando avvicinare i teppisti potrete abbatterli uno ad uno. Il capo al termine del livello può essere facilmente battuto usando due calci alti in rapida successione, oppure prendendolo semplicemente a pugni (il che richiede molto tempo in più rispetto all'altro sistema).

LIVELLO 2

All'inizio di questo livello le motociclette arrivano rombando da entrambi i lati dello schermo. Il modo migliore per fronteggiarle è l'uso di un calcio alto dato al momento giusto. Non c'è bisogno di nessun'altra mossa, poiché si trasformerebbe soltanto in un capitombolo. Adesso spostatevi direttamente sulla destra del molo dove troverete un muro come nel primo livello. Usando la stessa tecnica farete avvicinare i cattivi e potrete batterli facilmente. Il capo in fondo a questo livello non può essere preso a pugni, quindi usate una serie di calci alti ricordandovi di non incasinarvi, altrimenti il suo calcio vi stordirà per un tempo troppo lungo.

LIVELLO 3

Spostatevi subito sulla destra di questa fosca scena di quartiere fino ad incontrare un muro. Come al solito aspettate che vi vengano addosso e riempiteli di botte. Ricordatevi che il tempo passa in fretta in questo livello, quindi sbarazzatevi al più presto dei teppisti, soprattutto le donne di colore per le quali c'è bisogno di tre colpi. E' la volta adesso di Big Bertha, uno dei capi più pericolosi. Allontanatevi da essa facendo in modo che vi insegua, ed assestatele un calcio a volo ben calcolato per sistemarla. Fatelo diverse volte. Il calcio alle spalle non è efficace come quello volante, ma utilizzate pure questo sistema se vi rende difficile calcolare il salto.

LIVELLO 4

Questo è un livello molto complicato perché ci sono degli skinhead armati di coltello, i quali hanno bisogno di sferrare un colpo solo per uccidervi. Il metodo migliore per liberarsene è di continuare a muoversi intorno all'area di gioco, e quando lo spazio fra voi ed uno qualsiasi di essi è sufficiente sferrate un ben calcolato calcio alto che li farà crollare, dopodiché saltategli subito addosso e colpiteli al viso. Ce ne sono sette o otto, ma attaccano solo in gruppi di tre alla volta. Alla fine di questo livello non c'è nessun capo e passerete subito all'edificio finale.

LIVELLO 5

Il livello inizia col boss finale che vi spara addosso, ma insieme a lui ci sono anche quattro dei skinhead del livello quattro (sebbene appaiano uno alla volta). Il boss fa fuoco quando vi trovate sulla sua traiettoria di tiro, quindi cercate di restare in movimento, e quando sorge l'occasione usate un calcio alto contro gli skinhead, poi buttatevi sopra e spaccategli la faccia. Continuate così finché non avrete ucciso tutti. Muovetevi verso il boss in diagonale, prendetelo a pugni e restate sopra il suo corpo in modo da sferrargli i pugni ogni volta che cerca di alzarsi. Ricordatevi di sbarazzarvi subito degli skinhead, perché avrete bisogno di molto tempo per far fuori il capo.

COME SI BATTONO I TEPPISTI

Se sono disarmati colpiteli con un pugno in faccia per cinque volte, il che li stordirà per alcuni secondi. Spostatevi rapidamente sopra di loro e premete il tasto dei pugni per finirli.

Quando sono armati c'è bisogno soltanto di due pugni per metterli al tappeto prima di poterli saltare addosso per finirli.

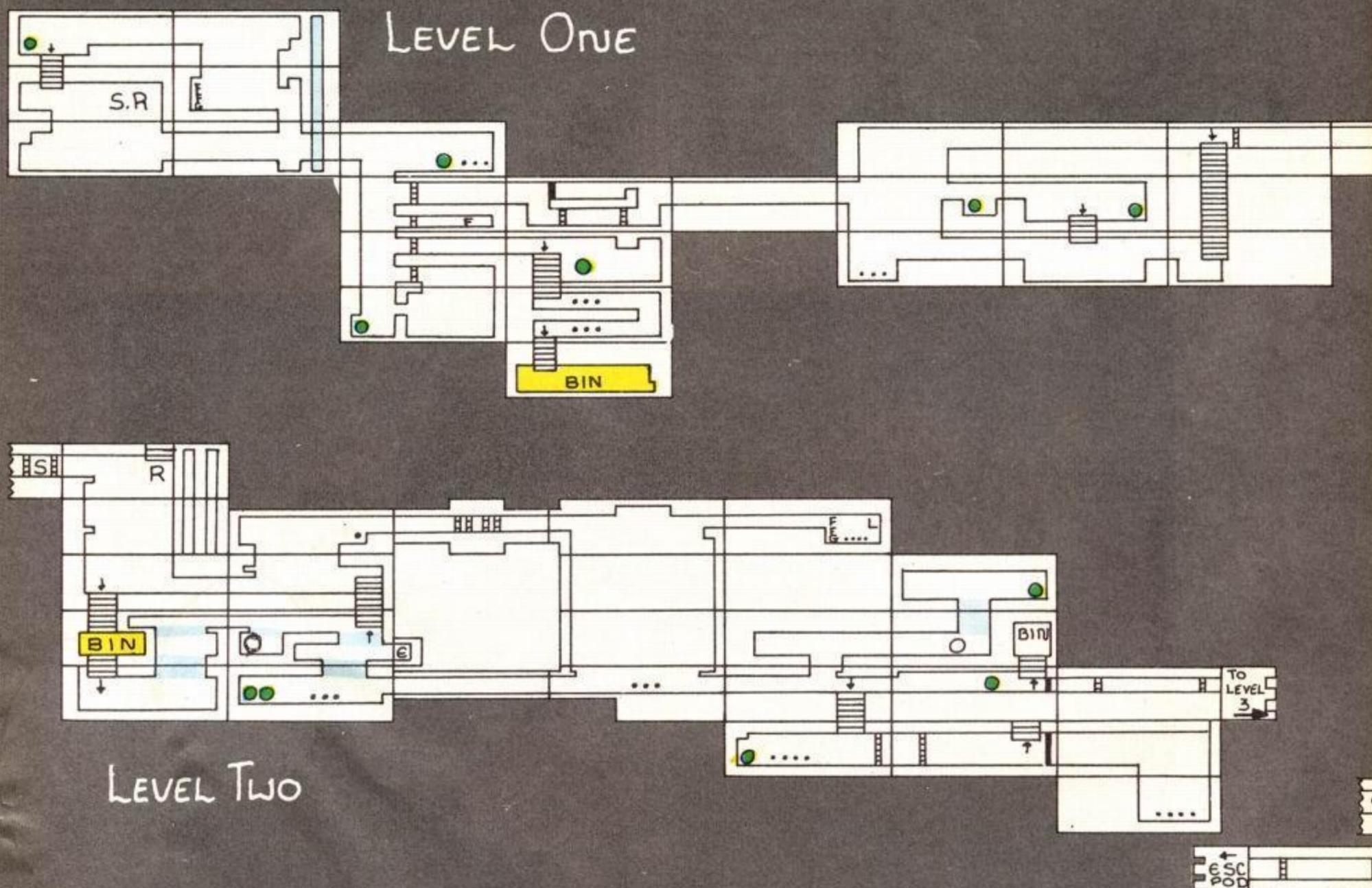
Servitevi della stazione di metropolitana per esercitarvi coi calci alti dato che questi vi saranno indispensabili nei livelli tre, quattro e cinque.

Ricordatevi che gli skinhead non possono essere presi a pugni. Il boss più robusto al livello cinque è quello più difficile da evitare, quindi non provatevi a colpirlo in modo diretto altrimenti potreste rimetterci la pelle.



Importato in esclusiva per l'Italia da:
LAGO divisione SOFT MAIL
Via Napoleona, 10 - 22100 Como - Telefono (031) 30.01.74
MANUALE IN ITALIANO

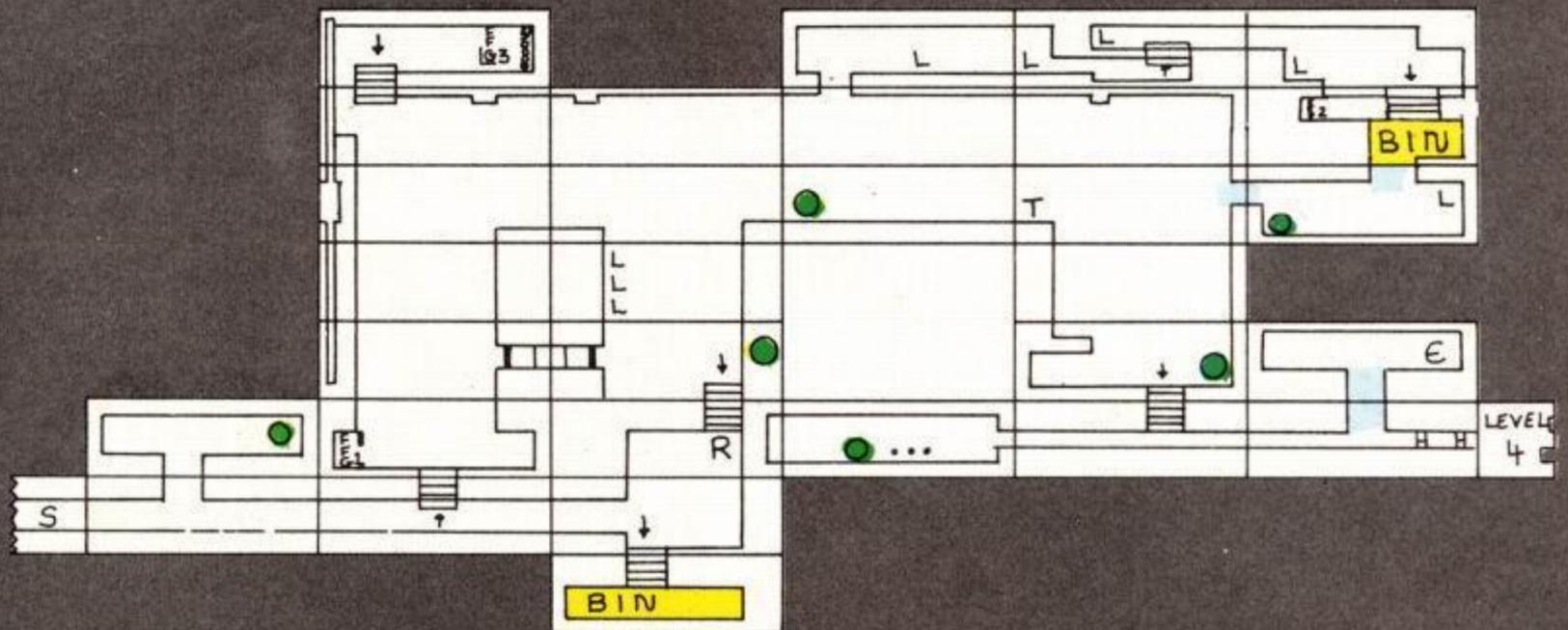
DAN DARE II



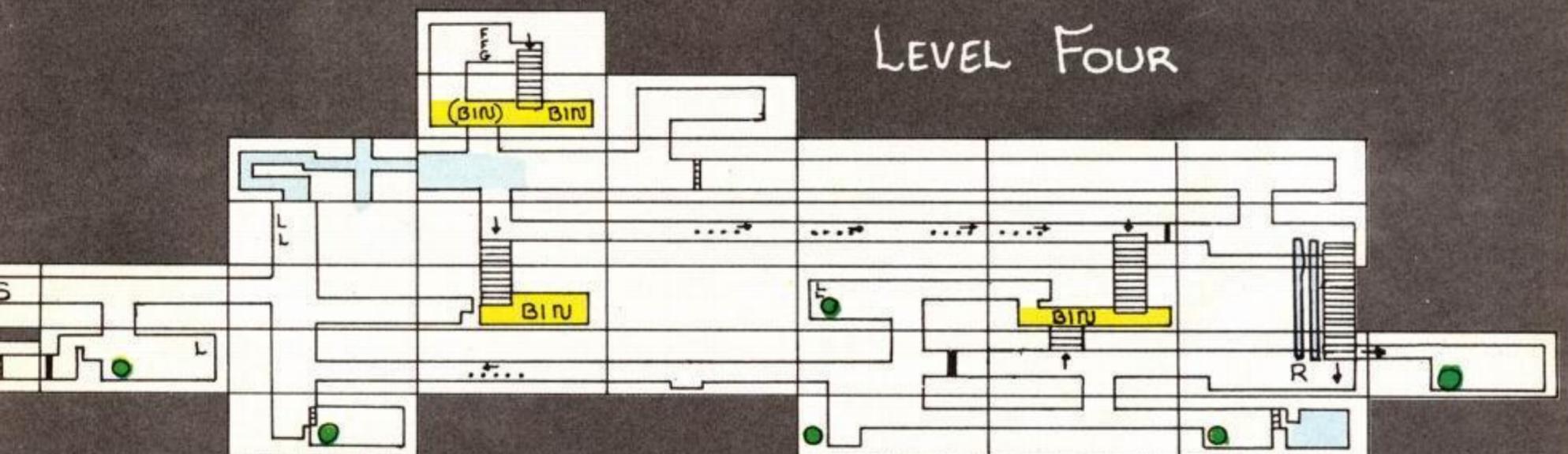
Key

- | | |
|--|--|
| S = START | F = EXTRA FIREPOWER |
| R = RESTART POSITION WHEN
A LIFE IS LOST |  = FORCE FIELD GENERATOR |
| E = EXTRA ENERGY | L = LASERS |
| T = TREEN SUIT | ↑↓ = DIRECTION OF TUBE SUCTION |
| ○ = SUPER TREEN (S) | ... = ARTIFICIAL GRAVITY |
|  = HIDDEN PASSAGEWAY |  = BLAST DOORS |
|  = VENTILATION DUCTS |  = FORCE FIELD |

LEVEL THREE



LEVEL FOUR





TIPS

DEFENDER OF THE CROWN

Ecco finalmente una versione perfettamente funzionante di questo listato veramente utile! Esso vi permetterà di iniziare il gioco con un certo numero di uomini già arruolati nel vostro esercito — basterà sostituire i punti interrogativi con un numero tra 0 e 255. Non esagerate, comunque, perché cercare di spostarsi con troppi uomini al seguito potrebbe far impallare il gioco. Tante grazie a Mick Mills e ad All

```

1 FOR A=4096 TO 4203:READ B:T=T+B:POKE
A,B:NEXT
2 READ B:POKE 51788+C,B:S=S+B:C=C+1:IF
B<>1 THEN 2
3 IFT=12036 AND S>3133 AND S<3900 THEN SYS
4156
4 PRINT "DATA ERROR"
10 DATA 169, 15, 141, 56, 83, 76, 0, 80, 33, 42, 169,
16, 141, 177, 69, 76, 66, 65, 169
20 DATA 32, 141, 63, 194, 169, 36, 141, 64, 194, 169,
16, 141, 65, 194, 76, 18, 193
30 DATA 133, 173, 165, 175, 201, 1, 208, 10, 104, 104,
169, 16, 72, 169, 9, 72, 208, 4
40 DATA 165, 173, 145, 174, 200, 96, 169, 8, 170, 160,
0, 32, 186, 255, 160, 16, 32
50 DATA 189, 255, 169, 0, 162, 2, 200, 32, 213, 255,
120, 162, 255, 154, 189, 1, 17, 157
60 DATA 1, 1, 189, 131, 17, 157, 131, 1, 202, 208, 241,
169, 16, 141, 134, 1, 76, 3, 2
100 DATA 169, 89, 141, 53, 8, 169, 202, 141, 54, 8, 76,
46, 8, 169, 80, 141, 53, 8
110 DATA 169, 9, 141, 54, 8, 169
120 DATA ?:REM SOLDIERS
130 DATA 141, 6, 2, 169
140 DATA ?:REM KNIGHTS
150 DATA 141, 12, 2, 169
160 DATA ?:REM CATAPULTS
170 DATA 141, 18, 2, 76, 80, 9, 1

```

ROCKFORD (MAD)

Ecco un mucchietto di POKE per questo clone di Boulder Dash. Caricate come al solito il gioco, resettate il computer e digitate una qualsiasi di queste righe di programma...

```

POKE 58199,165 (RETURN)
POKE 61881,165 (RETURN) per vite infinite

```

```

POKE 61875,76 (RETURN)
POKE 61876,187 (RETURN)
POKE 61877,241 (RETURN)

```

Per una invulnerabilità totale (quando Rockford viene colpito da un masso o da un mostro vi basterà muovervi semplicemente ed il gioco continua — utile per prendere scorciatoie attraverso i muri. A proposito, state attenti a non far esplodere l'uscita, altrimenti non potrete più lasciare lo schermo)

```
POKE 63890,165 (RETURN) Per tempo illimitato
```

```

POKE 64017,169 (RETURN)
POKE 64018,0 (RETURN) E in questo modo vi basterà raccogliere
un solo oggetto per completare il livello

```

Quando vi sarete divertiti a digitare le POKE sopra elencate, digitate un SYS 52992 per far ripartire l'azione con le modifiche adottate. A proposito, se vi va di riascoltare l'orribile colonna sonora a diverse velocità, resettate di nuovo il gioco e digitate...

```
10 SYS 49152:FOR L=0 TO 5:NEXT:GOTO 10
```

Per suonare. Cambiando il 5 potrete alterare il tempo. He he he!

SIDEWALK (Infogrames)

Se avete qualche problema a raccogliere i pezzi della motocicletta e a procurarvi un palo di biglietti per il Live Aid, seguite questi consigli e andrete lontano...

- 1 Trovate l'hippy, chiedetegli dove trovare dei biglietti
- 2 Andate al negozio di dischi (quello con due arcate) e chiedete tre biglietti
- 3 Trovate Whacka, chiedetegli dei soldi (fiver)
- 4 Trovate Snake, ditegli 'The man with the flail sent me'
- 5 Andate al negozio di dischi, dite 'You really haven't any more tickets?'
- 6 Trovate l'hippy, dite 'What do you know about a stolen bike?'
- 7 Andate a casa di Germaine, fate la stessa domanda
- 8 Andate alla strada senza uscita, prendete il motore
- 9 Battete tutti i membri della banda per raccogliere i pezzi della moto
- 10 Trovate la ragazza punk e chiedetele 'What do you have for sale?'
- 11 Camminando lungo i vicoli, raccogliete altri pezzi
- 12 Ogni volta che battete un membro della banda, andate al bar a bere qualcosa
- 13 Una volta che avrete tutti i pezzi della moto e due biglietti per il concerto della Band Aid, andate nella cabina telefonica e dite alla vostra ragazza che la raggiungerete il più presto possibile



ocean
martech
MASTERTRONIC
Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896
SOFT
M
KONAMI
elite
FIREBIRD
EPYX
ACTIVISION
MICRO PROSE
Atari

STERLINO CLUB

Ipercentro di
Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO

COMMODORE 16
64
128
E AMIGA

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

STERLINO NEWS

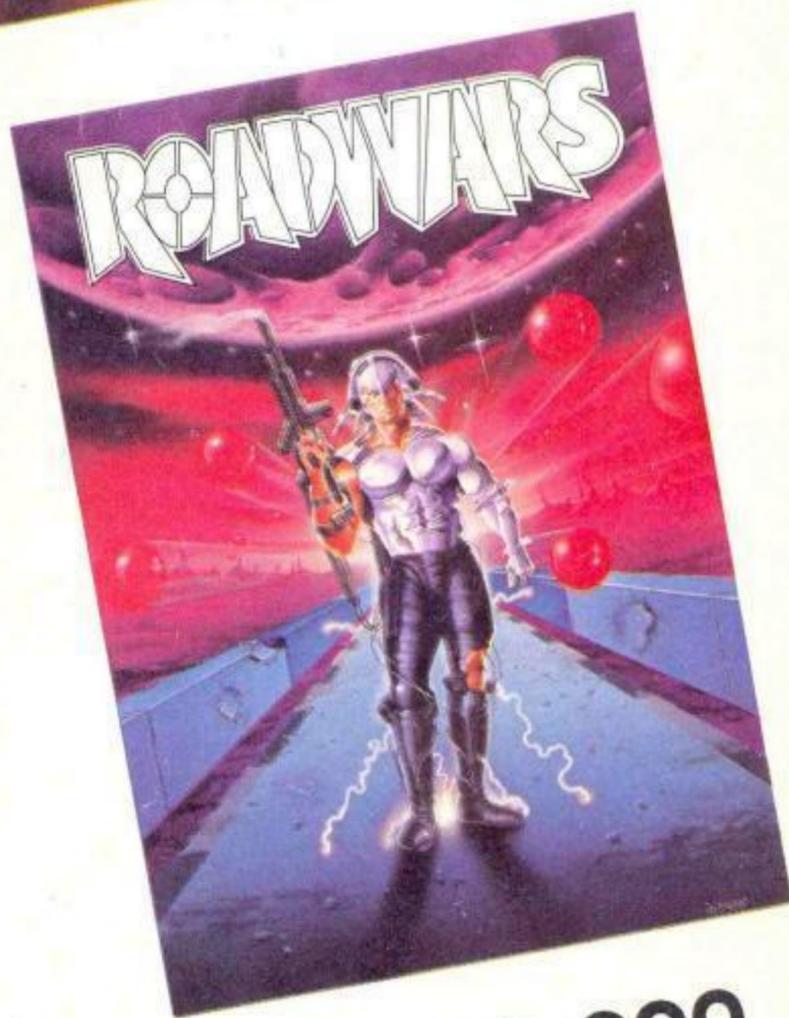
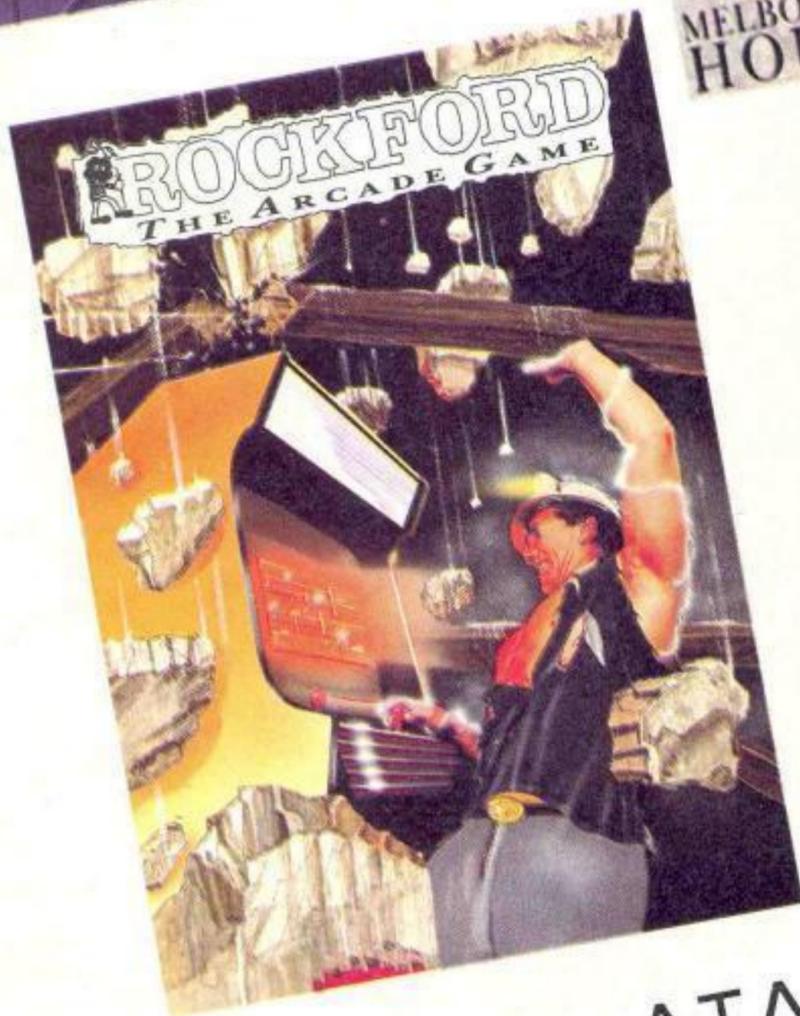
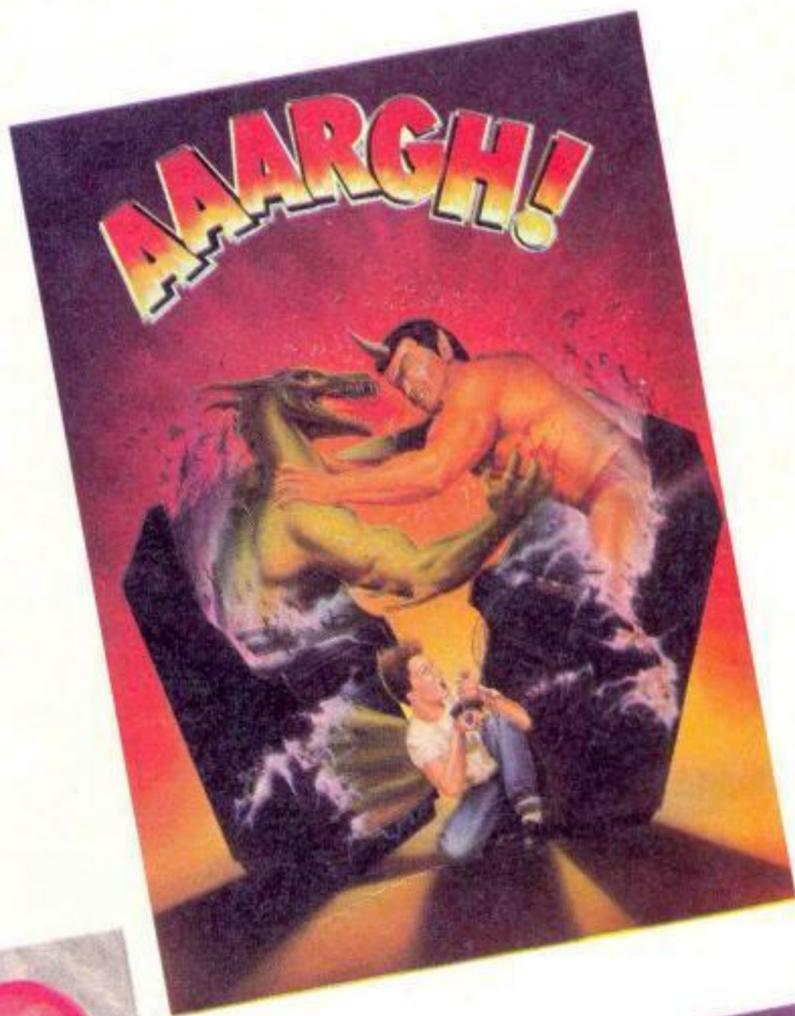
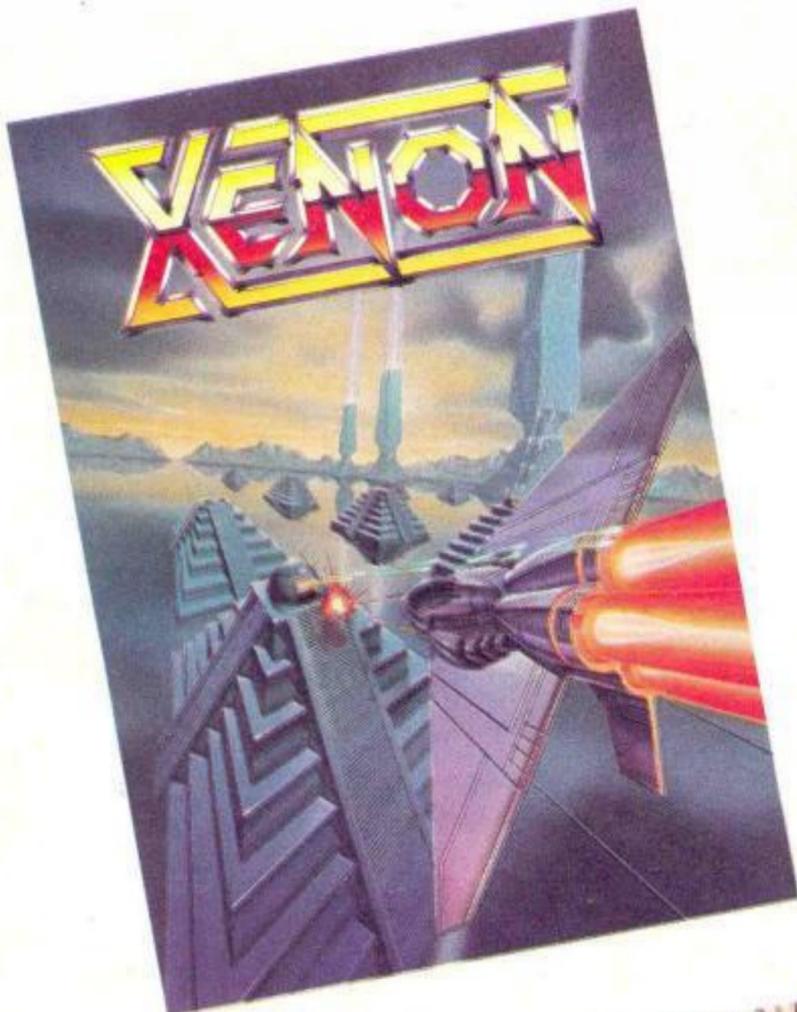
SERVIZIO NOVITA'

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni Tel 051-302896

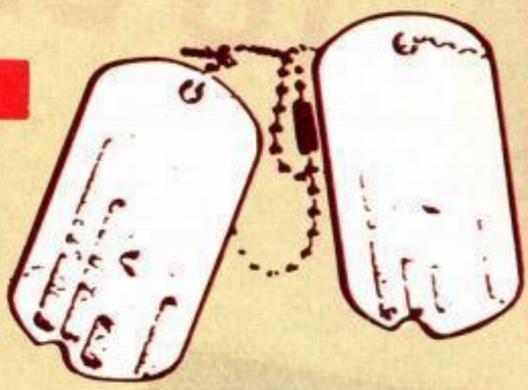


16 BIT HITS!

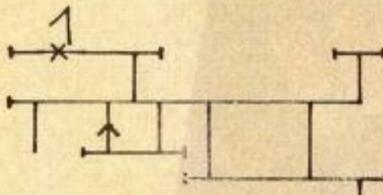


AMIGA - ATARI - IBM : L. 39.000

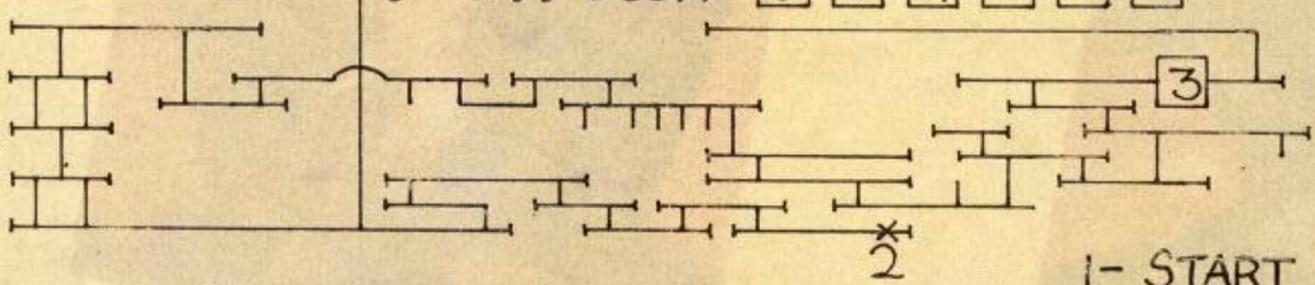
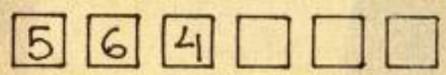
PLATON



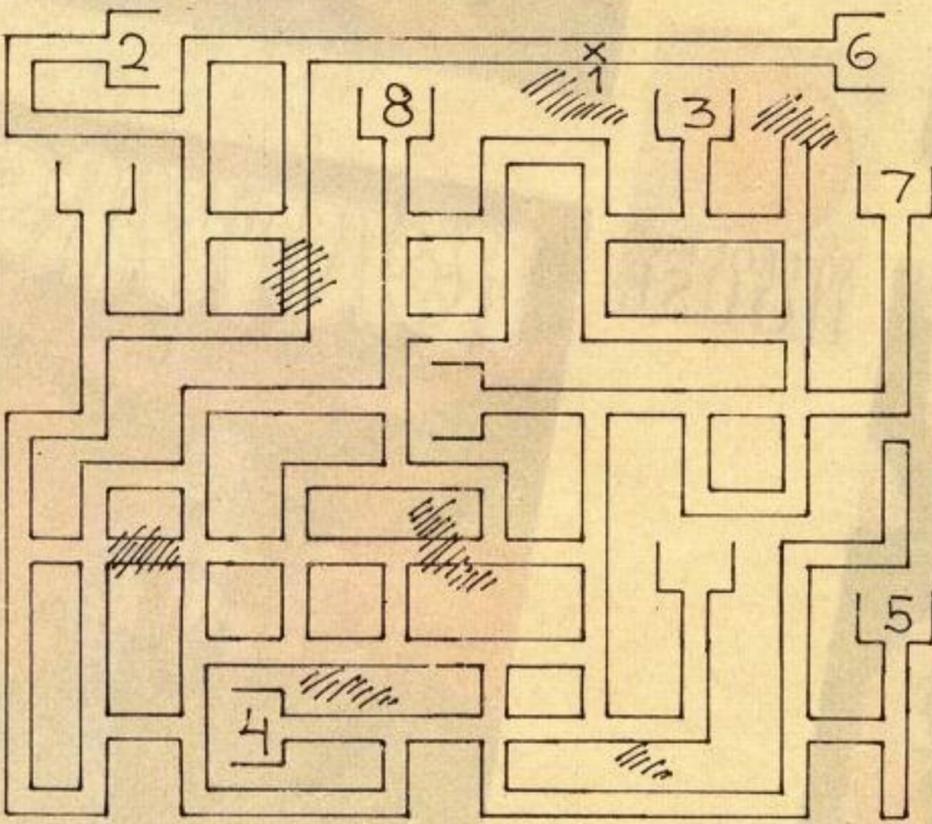
THE MAP



- 1- START
- 2- EXPLOSIVES
- 3- BRIDGE
- 4- V.C. SOLDIER, MAP
- 5- TORCH
- 6- TRAP DOOR



SECTION 1 and 2

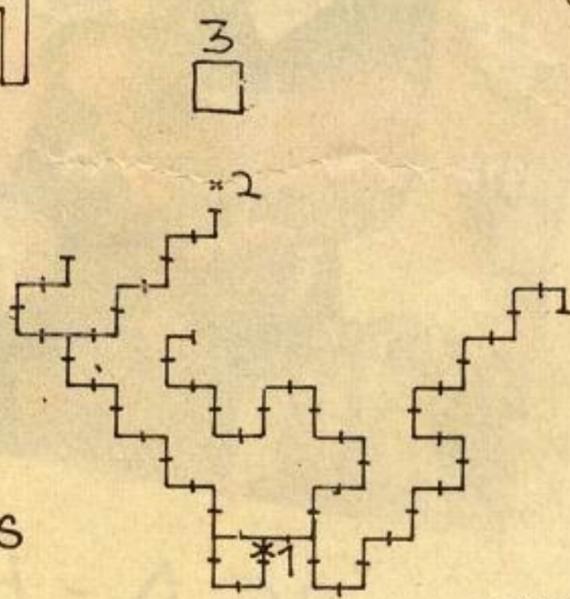


- 1- START
- 2- V.C. SOLDIER, FLARE DOCUMENTS
- 3- COMPASS, MEDICAL DOCUMENTS
- 4- FLARE 2 MEDICAL
- 5- AMMUNITION, MEDICAL TRAPDOOR
- 6- AMMUNITION, 2 MEDICAL
- 7- AMMUNITION
- 8- AMMUNITION, MEDICAL

SECTION 3

Programmer Zach Townsend went behind enemy lines to bring us this map of Ocean's latest Sizzler!

- 1- START
- 2- GRENADES
- 3- Sgt. BARNES



SECTION 5

STRIP POKER

Gianluca Troncone di Trino Vercellese ha scoperto (è proprio il caso di dirlo!) un metodo per convincere le ragazze a spogliarsi subito (peccato funzioni solo sul computer!). Basta bloccare il gioco con il tasto RUN/STOP e dare ogni volta una delle seguenti SYS:

SYS 52845 - SYS 52960 - SYS 53084

Non esagerate!

COSMIC CAUSEWAY (Gremlin Graphics)

Un piccolo listato anche per questo gioco della Gremlin: tutto ciò che dovete fare è digitarlo, dare RUN e far partire il registratore col PLAY. Non potrebbe essere più semplice, no?

```
10 FOR X=336 TO 375
20 READ B:POKE X, B:C=C+B:NEXT
30 IF C=3671 THEN 50
40 PRINT "DATA ERROR":END
50 PRINT "INSERT TAPE"
60 SYS 336
70 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 99
80 DATA 141, 186, 2, 169, 1, 141, 187, 2
90 DATA 76, 167, 2, 169, 112, 141, 28, 5
100 DATA 169, 1, 141, 29, 5, 76, 0, 4
110 DATA 169, 0, 141, 104, 58, 76, 160, 33
```

THRUST (Firebird)

Per poter riascoltare la musica del gioco ad una velocità qualsiasi basta caricarlo, resettare il computer e digitare queste poche righe di programma...

```
10 SYS 8225
20 FOR L=0 TO 7:NEXT L
30 GOTO 10
```

Cambiando il valore 7 nella linea 20 si varia la velocità — tenendo presente che 1 è la più veloce.

TURBO POKE PER LO SPECTRUM

Ecco una serie di velocissime POKE in ordine alfabetico per il piccolo genietto nero della Sinclair, da inserire magari con la fantastica MULTIFACE ONE della Romantic Robot...

ARKANOID: POKE 33702,0
BOUNDER: POKE 36610,0
CAULDRON 2: POKE 52133,0
DRILLER: POKE 48246,0 (energia)
POKE49425,0:49022,0 (scudi)
ENDURO RACER: POKE43542,0:43643,0 (tempo)
FIRETRAP: 46509,195 (vite)
POKE 47629,0 (tempo)
POKE 45654,195:45655,122 (invulnerabilità)
GHOSTS'N'GOBLIN: POKE 33352,201 (vite)
POKE 33422,201 (velocità extra)
HYDROFOOL: POKE 25883/25887/25891/25900/25906,0 (invulnerabilità)
JAILBREAK: POKE 50651,0
KRAKOUT: POKE 46565,0
LEGEND OF KAGE: POKE 30609,200
MAG MAX: POKE 58472,12

... per questo mese ci fermiamo alla 'M', altrimenti rischiate di fare indigestione!

RYGAR (US Gold)

Un certo Fred Flintstone del Delta Force ha una rapida POKE per questa pessima conversione della US Gold. Caricate il gioco e resettate il computer, in modo da poter digitare POKE 9551,165 (RETURN) per vite infinite, e POKE 4050,77 (RETURN) più POKE 4055,77 (RETURN) per fermare il cronometro. Quando avrete finito di sgranchirvi le dita, date un SYS 2325 (RETURN) per far ripartire l'azione.

BUBBLEBOBBLE (Firebird)

Questa volta un trucco infernale comunicatoci dal già noto Gianluca Troncone (che come potete vedere non passa il suo tempo solo con le ragazze di Strip Poker): aspettare 5 secondi dopo il passaggio ad un nuovo schema (cioè lasciate perdere per il momento qualsiasi succulento bonus che vedete nei paraggi), e vedrete apparire la magica pozione. Provare per credere!

ALEX
COMPUTERS & GAMES

1° Commodore Point

ATARI COMPATIBILE IBM

LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —

C.so FRANCIA 333/4 (Palazzo degli oblò)
Tel. 773.01.84 - TORINO



HEAD OVER HEELS (Ocean)

Ecco una serie di POKE per un 'tutto illimitato' inviata da Robert e Michael Troughton. Per ottenere l'effetto dovrete raccogliere i vari elementi (velocità, invulnerabilità, etc.): diverranno automaticamente illimitati! Sarà necessario soltanto che battiate il listato, diate il RUN e premiate il famoso tasto PLAY.

```

● 10 DATA 198,157,169,0,162,1,168,32,186,255,
● 32,189,255,32
● 20 DATA 213,255,169,208,141,146,4,96,206,126,
● 117,206,154
● 30 DATA 122,169,128,141,109,117,76,3,1,0,0,
● 0,0,0,0,0,-1
● 40 FOR L=53229 TO 53300:READ A:IF A=-1 THEN
● SYS 53229
● 50 POKE L,A:NEXT
  
```

SPECIALE MSX

Ecco una serie di POKE per i nostri amici dello standard più discusso del mondo, che continuano a scrivere e telefonare per rivendicare i loro diritti ed un loro spazio nel TOP SECRET.

PAC MAN: POKE &H9658,0
 HYPER RALLY: POKE &H97AC,0 - POKE&H97AD,0 - POKE &H97AE,0
 ARKANOID: POKE 52240,0
 BOULDER DASH I: &H86FF, N° VITE
 CHILLER: POKE 39686,201
 FROGGER: POKE &H93EC, N° VITE
 KNIGHT MARE: POKE &H91C9,0 (primo blocco) - POKE &H91CA,0 (idem)

Terminiamo con un consiglio: nelle POKE dove il numero di vite è facoltativo, cercate di non usare valori superiori a 100.

MACH (Starvision)

L'altro giorno Steve J. era al telefono e parlando con quelli della Starvision ha saputo che in MACH c'è un 'cheat mode'. Caricate semplicemente il programma, gocatelo e cercate di ottenere un record, dopodiché digitate STARVISION IQ come nome per la tabella del record. Alla partita successiva otterrete automaticamente una grande, larga, invincibile mega-tosta astronave. Così va il mondo...

BMX SIMULATOR (Code Masters)

Grant Robson dal Renfrewshire in Scozia per risollevere il morale di coloro che si sono depressi con questo gioco. Basterà caricare il gioco, resettare il computer e dare queste POKE...

```

POKE 53271,255
POKE 53277,255
SYS 4096
  
```

Per avere un BMX Simulator formato gigante. Oppure

```

POKE 53277,256
SYS 4096
  
```

Per giocare il Simulatore di Gordon Houghton. O ancora

```

POKE 53271,1
POKE 53277,1
SYS 4096
  
```

Per una bella biciclettona verde. Oppure

```

POKE 53271,2
POKE 53277,2
SYS 4096
  
```

Per una biciclettona rossa. O, infine

```

POKE 53271,255
SYS 4096
  
```

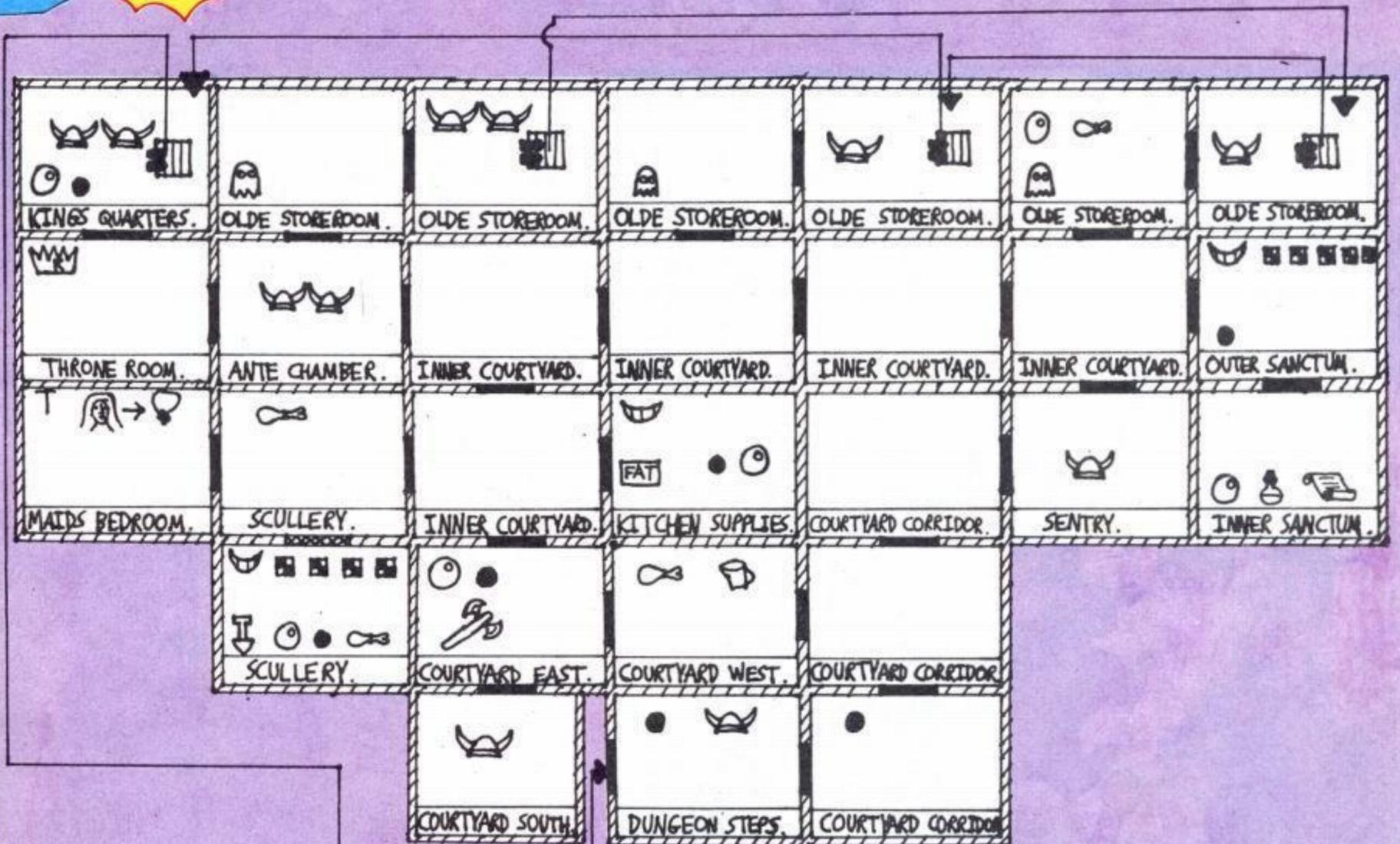
Per giocare col Simulatore di Paul Glancey

RAMPAGE (Activision)

Ancora una serie di 'cose infinite' da GAV di Bolton. Questa vi darà un numero illimitato di mostri per tutti e tre i concorrenti. A proposito, per segnalarvi che il trucco ha funzionato, il bordo diventerà blu.

```

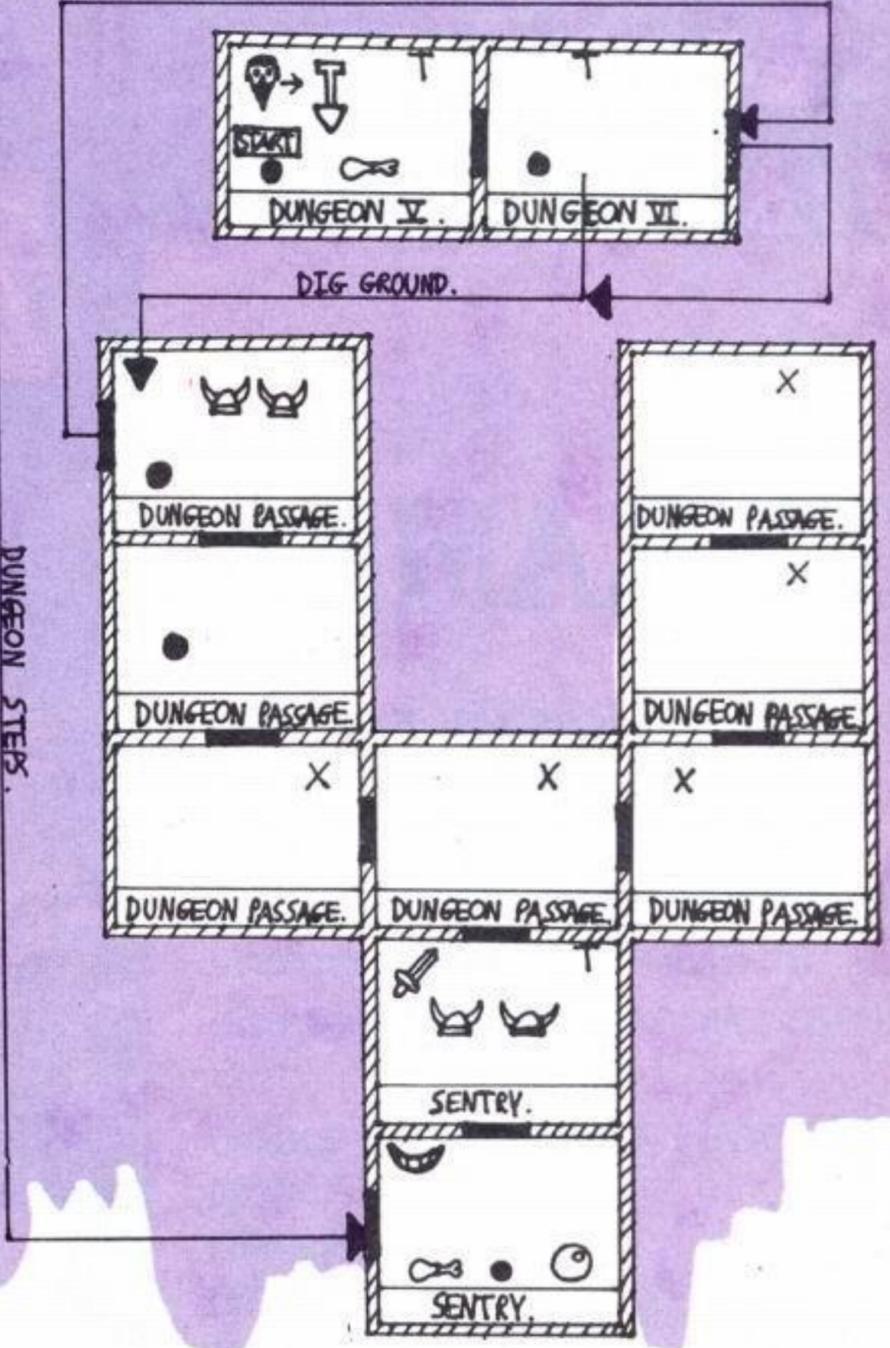
● 20 SYS 65371:PRINT CHR$(5)
● 30 FOR A=4256 TO 4308:READ B:POKE A,B:NEXT
● 40 PRINT "INSERT YOUR RAMPAGE TAPE"
● 50 INPUT "PRESS RETURN TO LOAD"
● 60 SYS 4285
● 70 DATA 169,189,141,27,1,169,182,141
● 80 DATA 29,1,169,155,141,30,1,76
● 90 DATA 160,197,169,49,141,159,2,169
● 100 DATA 234,141,160,2,96,169,178,141
● 110 DATA 40,3,169,16,141,41,3,32
● 120 DATA 44,247,32,108,245,169,16,141
● 130 DATA 238,2,76,81,3
  
```



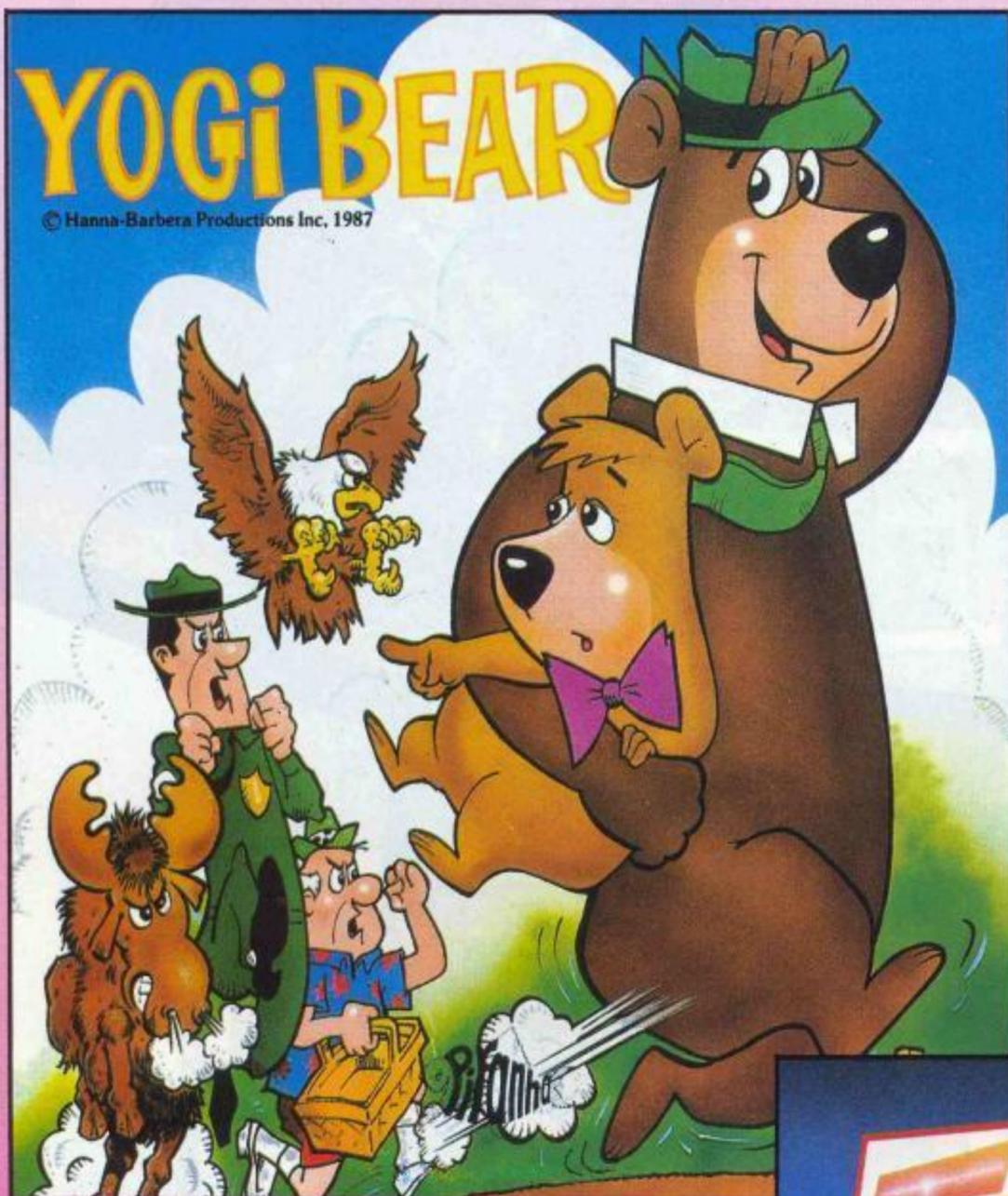
Knightmare

KEY.

- = WALL. = UNLOCKED DOOR OR OTHER EXIT. = LOCKED DOOR.
- = OLD MAN WITH MAGIC SPADE. = TORCH.
- = ROCK. = FOOD. = GOLD.
- = WATER. = SWORD. = POTION.
- = SCROLL. = MAID WITH LOCKET.
- = WALL MONSTER. = WALL MONSTER'S PUZZLE.
- = MAGIC SPADE. = ATTACKING SOLDIER.
- X = ROOMS WHERE PITCH CAN BE BURIED.
- = FAT. = OPENABLE TRAPDOOR.
- = HEADLESS GHOST. = EXECUTIONER.
- = KING MEVLUT. = DRAGON!



ITAL VIDEO



YOGI BEAR

*Le avventure dell'orso YOGI
alla ricerca di BOO-BOO
attraverso lo stupendo,
ma pericoloso parco
di Yellystone.*

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000

TERRAMEX

*Una splendida avventura
realizzata con la tecnica dei
disegni animati, alla ricerca
del Professor Eyestrein, l'unico
in grado di distruggere la
meteora che minaccia il pianeta.*

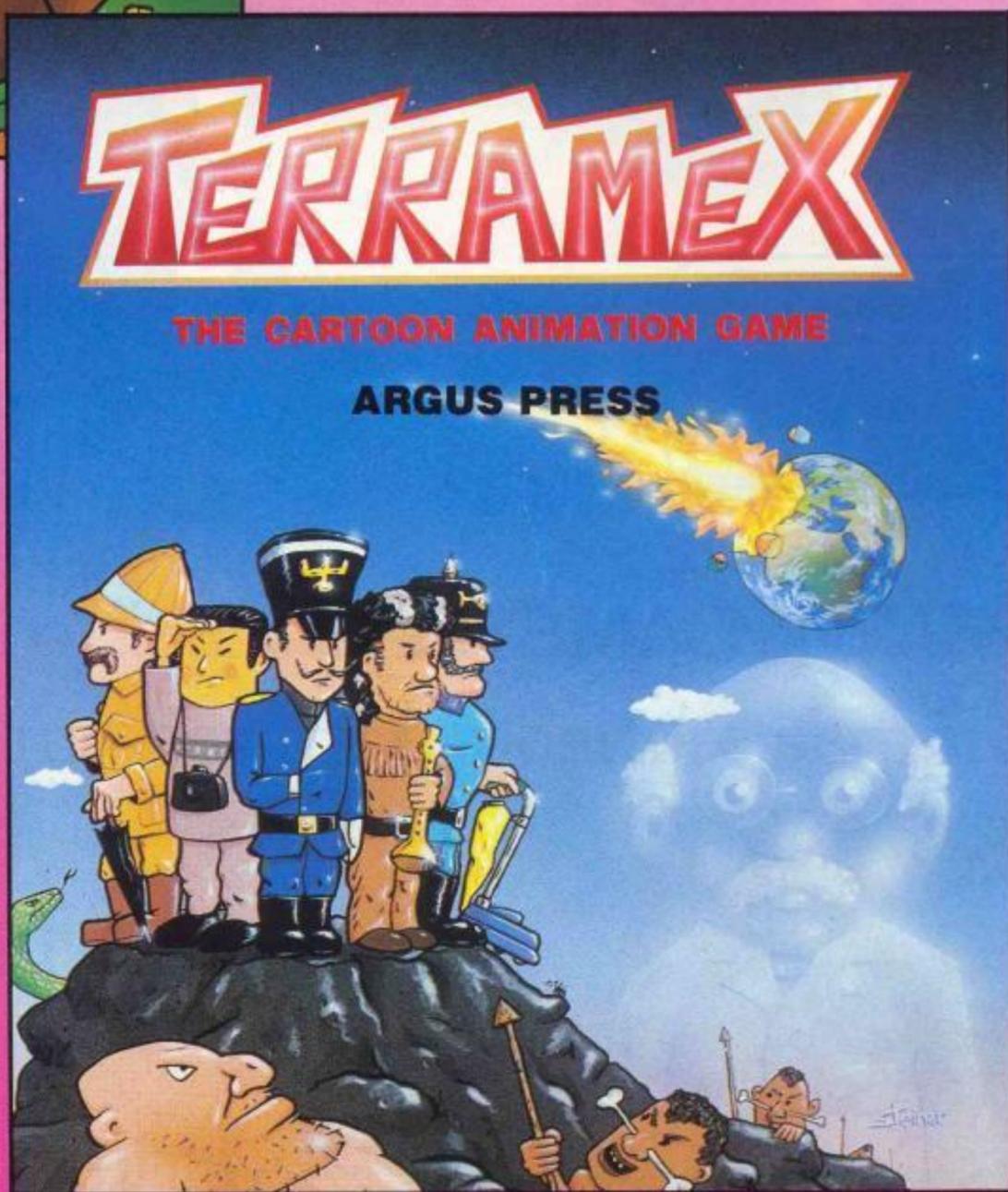
COMMODORE 64 TAPE L. 12.000

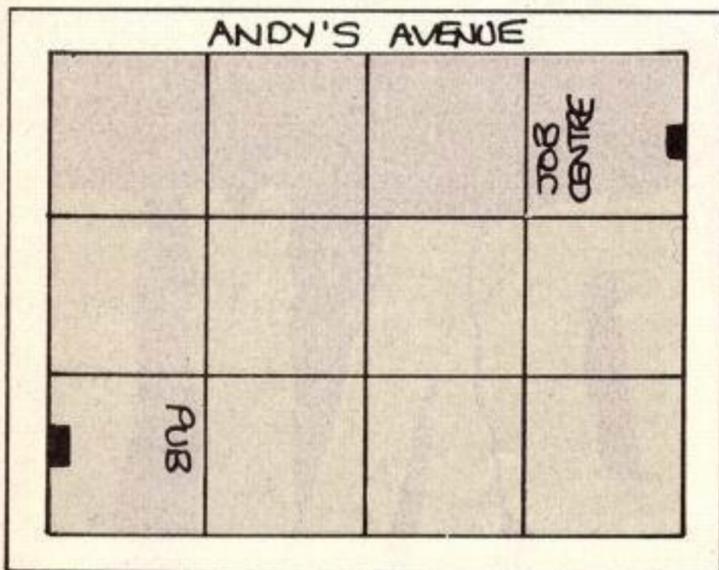
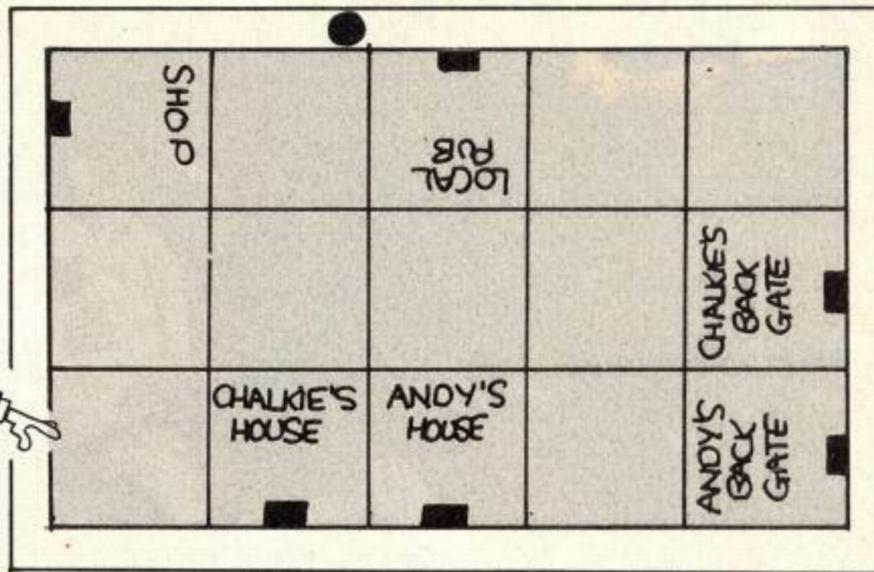
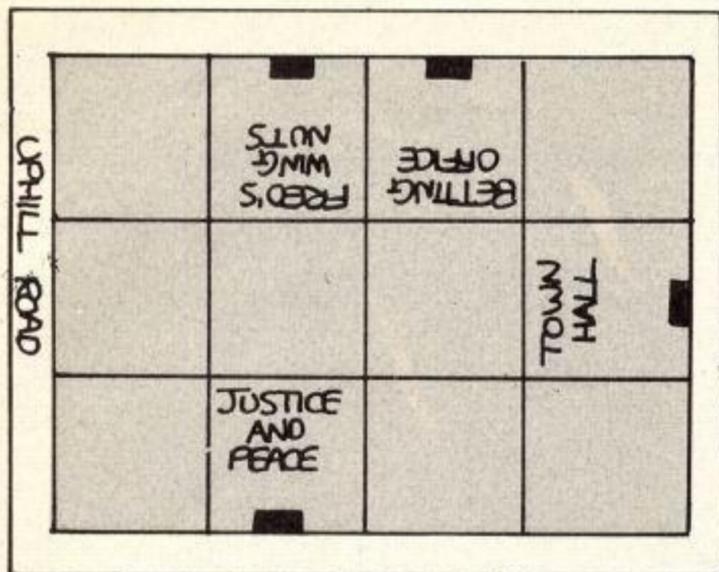
DISK L. 15.000

AMIGA L. 18.000

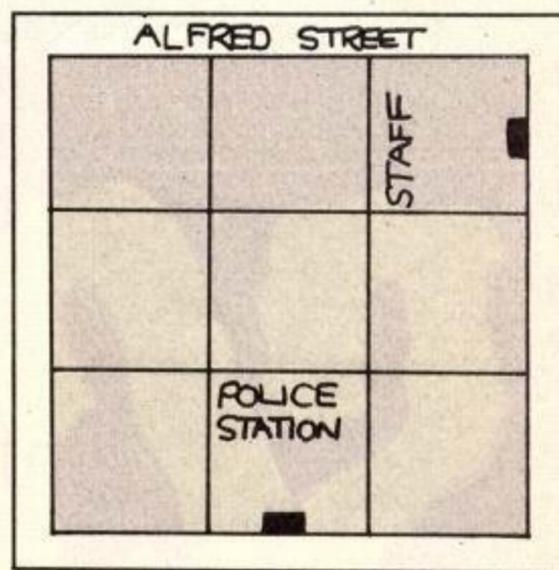
ATARI L. 22.000

MSX L. 12.000





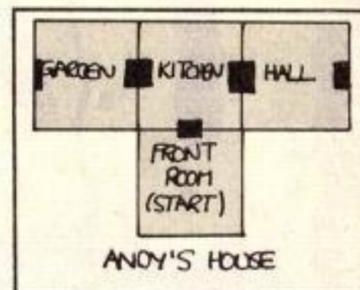
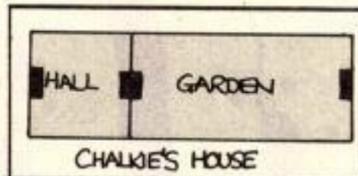
ANDY CAPP HANDY MAP



KEY

- - DOOR
- - POST BOX

COMPILED BY JASON MORRISSEY



ANDY CAPP (Mirrorsoft)

Mick Mills e Al ci hanno detto 'digitatevi il listato tanto per cominciare, poi digitate la parola di tre lettere RUN. Riavvolgete il vostro nastro di Andy Capp e premete play. Il gioco sarà caricato con una quantità illimitata di moneta (a chi non farebbe piacere...), baci illimitati, e non sarete mai più un alcolizzato!'

Bene, ecco una serie di utili informazioni per tutti i fans di Andy Capp:

LUNEDI'

Andate dal giornalaio. Comprate il Daily Mirror e il Racing News. Andate sul luogo di lavoro di Flo, aspettate che esca e poi datele un bacio. Utilizzate il Daily Mirror e potrete avere la tessera di beneficenza. Andate al DHSS. Chiedete quali lavori possono offrirvi. Scegliete Lavoro Pesante. La ragazza vi chiederà che tipo di impiego preferite. Dite che volete lavorare in una fabbrica. Non parlate di lavoro in banca perché non ci sono banche. Ora andate in fabbrica. Portate il cursore sull'icona per parlare e premete fire. L'uomo vi chiederà cosa sapete fare. Dite 'computing'. Egli vi chiederà che tipo di computer sapete utilizzare. Dite 'Commodore', ed egli vi dirà, 'Avete mai avuto

esperienze nel campo'. Dite 'No'. Accettate il lavoro, portate il cursore sull'icona del portafogli, premete fuoco e dite 'Can I have a sub'. Ora andate dal giornalaio e dite 'Lend me some money'. Egli dirà 'Per farne cosa'. Rispondete 'It's for Flo's housekeeping'. Ora recatevi alla Stazione di Polizia e prendete la chiave.

MARTEDI'

Andate al DHSS e portate il cursore sull'icona del portafogli, poi firmate. Lasciate il DHSS, poi fatevi arrestare.

MERCOLEDI'

Andate all'ufficio scommesse. Esamina il Racing News e scommettete sul cavallo 'A Trap'. A questo punto dovrete avere il Rent Book. Non fatelo in altri giorni che non siano di mercoledì. Andate alla Town hall, pagate l'affitto e fatevi arrestare.

GIOVEDI'

Fatevi arrestare di nuovo.

VENERDI'

Rifatevi arrestare.

SABATO

Andate a casa di Chalkie e poi nel suo giardino ed aspettate fino alle 12:00pm. Andate a destra e dovrete trovare una rosa rossa. Trovate la vostra ragazza, datele un bacio per fermarla ed usate la rosa. Fatevi arrestare.

DOMENICA

Aspettate fino alle 12:00pm. Trovate la vostra ragazza, chiedetele dov'è il 'giro'. Lei dirà che l'ha lasciato con la barista. Andate al pub (quello più vicino alla vostra abitazione) e dite 'Have you seen my Giro'. Ora dovrete avere il Giro. Trovate Flo, datele un bacio ed usate il Giro.

A proposito, Andy viene arrestato solo quando fa a pugni e beve birra fuori dal pub.

ORARI D'APERTURA

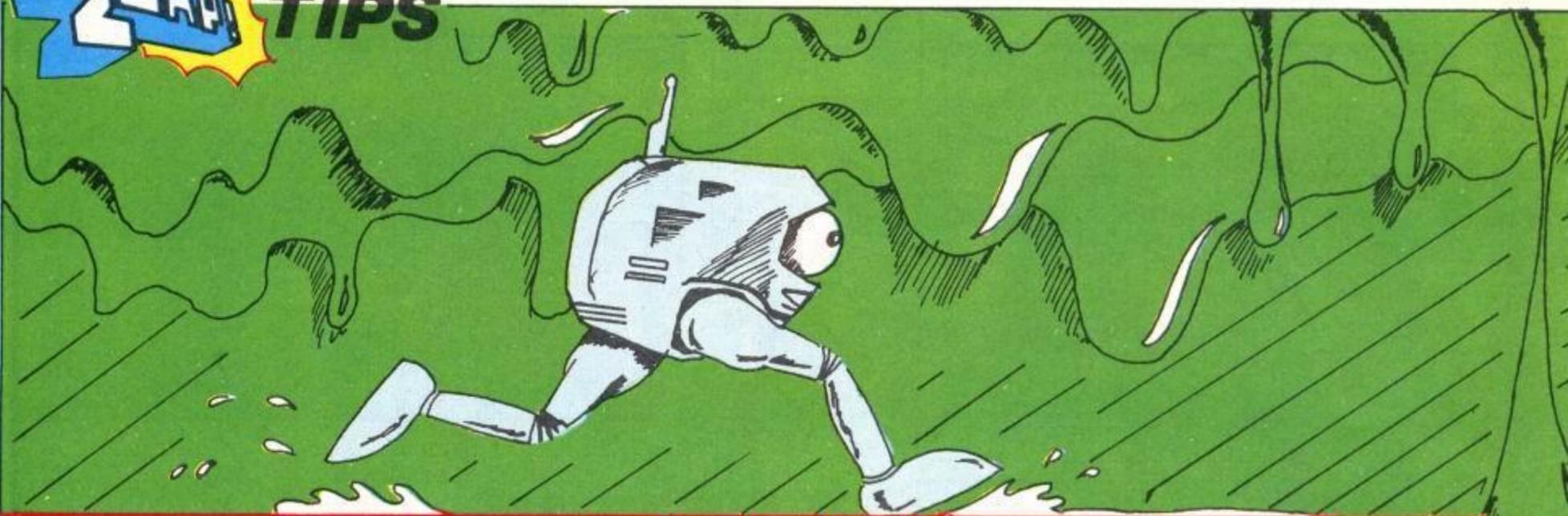
Giornalaio: 7:00am
 Pub: 10:00am - 1.00pm, 6:00pm - 10:00pm
 Bookmakers (scommesse): 12:00pm
 DHSS: 9:00am
 Fabbrica: 9:00am
 Town Hall: 9:00am

CARA AMIGA TI SCRIVO.....

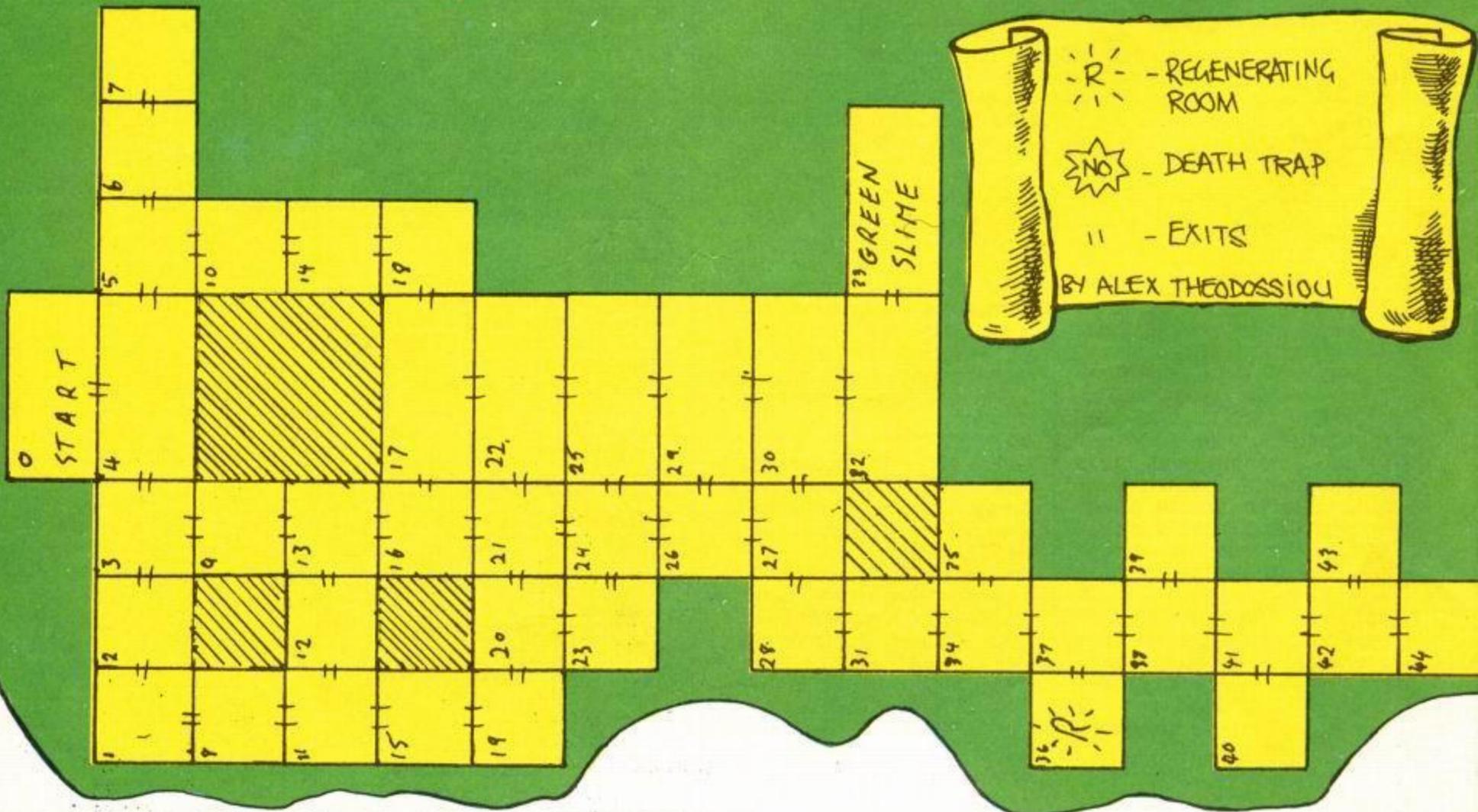
Luca Mazzanti da Milano ci ha fornito due splendidi trucchi per Commodore Amiga, che passiamo volentieri a tutti i felici possessori di tale macchina:

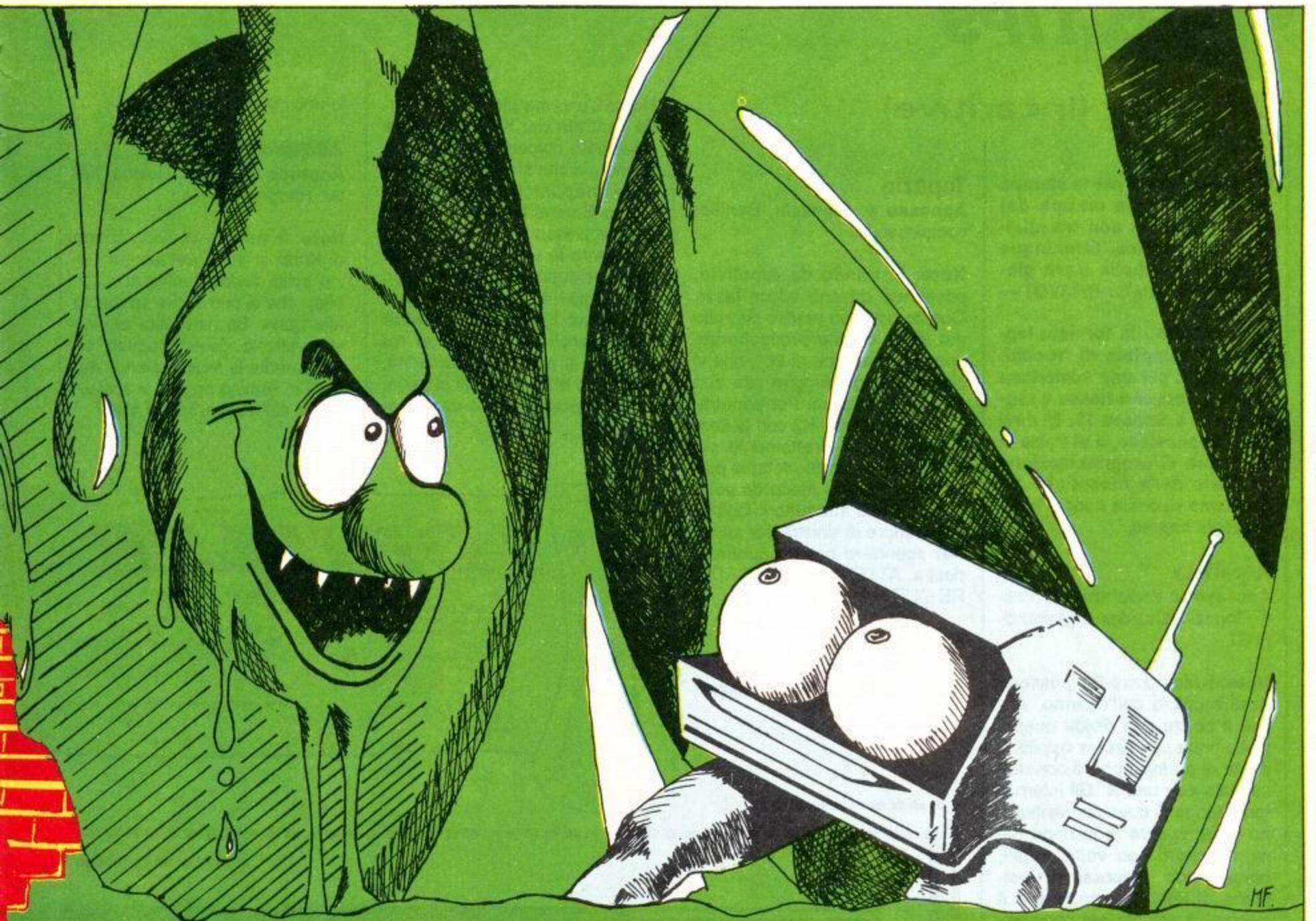
INTO THE EAGLES NEST: Premendo CTRL all'inizio del gioco si può cambiare il livello di difficoltà e il castello, ed inoltre eliminare sonoro ed i messaggi.

KARATE KID II: Premendo il tasto funzione F10 si ottengono vite e pestaggi infiniti.



SOMBALI





DRILLER (Incentive)

Siamo spiacenti per la stampa della minuscola mappa del numero scorso: non era affatto in programma. Comunque rieccola, 'più bella e più glorianda che pria'... BRAVO! — GRAZIE!

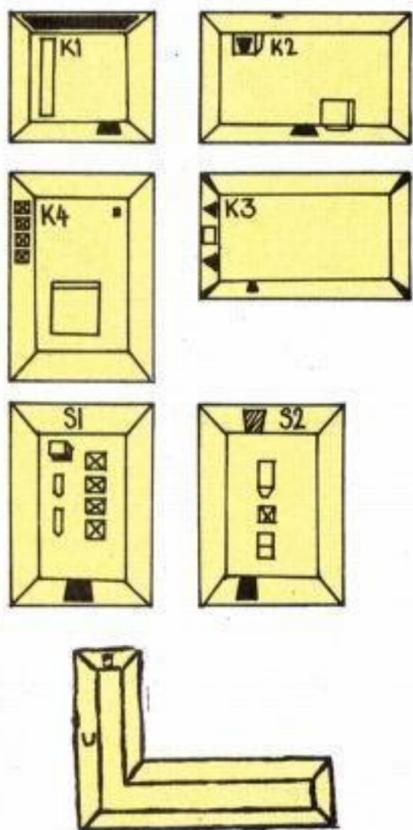
Ve la offriamo in formato leggibile e completa di trucchi. Un avviso: per una misteriosa ragione nessuno riesce a raggiungere il Settore 18. E' davvero impossibile, o si tratta di un errore di programmazione da parte della Incentive? Se qualcuno riesce a scoprirlo ce lo faccia sapere.

Ametista

Accesso a: Lapislazuli, Niccolite, Topazio, Ossidiana, Magazzini S1

Note: I Magazzini S1 possono essere colpiti dall'esterno. Anche il pozzo che divide questa piattaforma può essere colpito. Il punto di perforazione è contrassegnato con una X. Gli interruttori a forma di cubo consentiranno di far sparire la sezione nel muro a nord una volta colpiti, permettendo l'accesso all'Ossidiana. Il teletrasporto (verso il Rubino) è attivato nel complesso K1 - per essere teletrasportati infilatevi semplicemente nella T.

MAPS



Topazio

Accesso a: Ametista, Berillio, complesso K2

Note: Entrando da Ametista, passerete davanti ad un laser. Questo non può essere distrutto ma se lo colpite provocherete una sua rotazione di 90°, che vi permetterà di sfuggire alla sua traiettoria di fuoco. Per penetrare nel complesso K2 con la sonda, spostatevi direttamente sopra la piastra posta sotto la porta, poi giratevi in modo da poter vedere i due interruttori. Colpite l'interruttore di sinistra per salire. Per scendere colpite quello di destra. ATTENTI A NON CADERE OLTRE I BORDI!

Berillio

Accesso a: Topazio, Quarzo, Acquamarina, Basalto, complesso K3

Note: L'enorme laser che difende l'entrata del K3 può essere disattivato colpendo le tre linee di energia che si possono notare sulla mappa. Il teletrasporto (verso Smeraldo) viene attivato nel complesso K1.

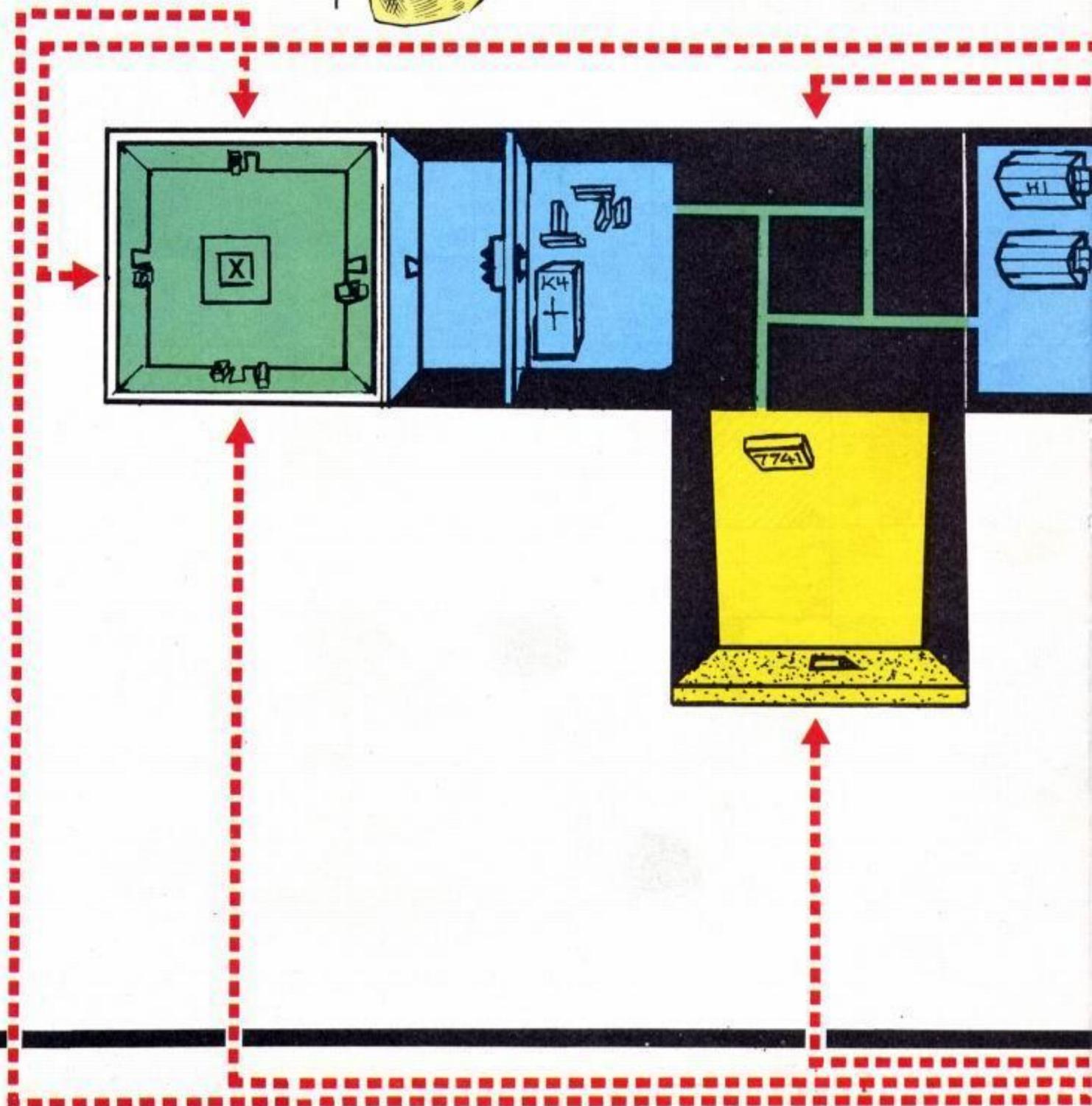
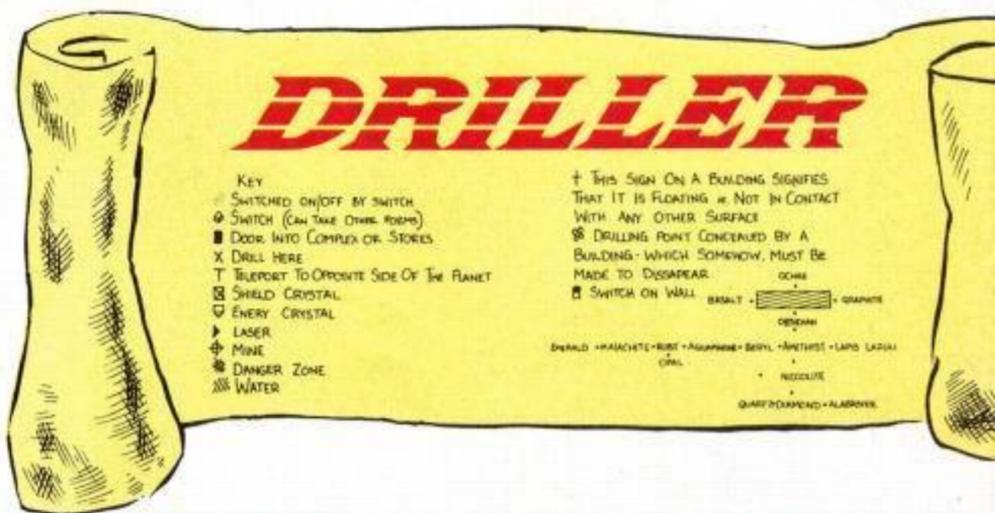
Per aprire le uscite nelle pareti che conducono a Basalto ed Acquamarina, penetrate nel complesso K3 e colpite i simboli sulle pareti. Sparando ai tre quadrati si aprirà Acquamarina, sparando ai tre triangoli si aprirà invece Basalto; si può aprire so-

lo uno dei due per volta.

Acquamarina

Accesso a: Berillio, Rubino, Ketar, Hangar H1

Note: Il velivolo di ricognizione di Ketar si trova nell'hangar posto sulla destra (l'unico accessibile), che si può aprire sparando alla porta. Se non siete nel vostro velivolo, dovete seguire attentamente le frecce quando entrate in Rubino oppure vi schianterete sulla superficie di Mitral.





tri blocchi possono essere colpiti per incrementare il punteggio.

Smeraldo

Accesso a: Malachite, Alabastro, Lapislazuli, Grafite

Note: Per rivelare il punto di perforazione, colpite il cristallo e sorvolate il blocco posto al di sotto (che così sparirà). I laser a est e ad ovest sparano alla cieca, ma sono indistruttibili. Colpendo il cristallo posto in mezzo al locale farà aumentare la vostra energia ed il vostro scudo di forza cinque volte prima di scomparire. Il teletrasporto (per Berillio) viene attivato nel complesso K1.

Lapislazuli

Accesso a: Smeraldo, Ametista

Note: Colpendo l'interruttore si provocherà la rimozione di entrambe le barriere che bloccano il passaggio e l'apertura della porta verso Smeraldo. Colpite di nuovo l'interruttore dopo aver oltrepassato la barriera. Potrete guardare al di là della barriera ma non potrete scavalcarla. Le piramidi non contengono energia: la loro unica funzione è quella di incrementare il vostro punteggio quando le colpite e di mettersi sulla vostra strada.

Niccolite

Accesso a: Ametista

Note: Se finite su una mina sarete annientati. Colpire l'interruttore è indispensabile.

Quarzo

Accesso a: Berillio

Note: Il laser è indistruttibile; per impedire che vi colpisca, dovete colpire il cavo che lo tiene sospeso al blocco superiore. Il punto di perforazione è marcato con una X. Colpite l'interruttore della parete per accedere a Diamante.

Opale

Accesso a: Diamante, Rubino

Note: Sparando al pavimento in questo settore i vostri scudi di forza verranno portati al massimo. Quando avrete colpito gli interruttori di Niccolite, Alabastro e Quarzo, quello di questo settore e la parete cederanno, permettendovi l'accesso a Diamante. Il significato dei numeri ci è ignoto (che siano le coordinate di perforazione?).

Alabastro

Accesso a: Smeraldo

Note: Colpite l'acqua cinque volte e la vedrete prosciugarsi. Quando penetrerete nella buca, assicuratevi di andare sotto le scale — è troppo profonda per permettersi di cadere. Colpite l'interruttore sulla parete per accedere a Diamante.

Diamante

Accesso a: Opale

Note: Per sbarazzarsi della costruzione in modo da poter perforare, andate in fondo al tunnel e continuate a colpire il diamante. Dopo più o meno 20 colpi, lanciatevi contro la costruzione. Essa scomparirà. I due cristalli offrono una rigenerazione quasi infinita per gli scudi e per l'energia a cui si può attingere lanciandosi contro di essi (invece che sparandogli). I due laser possono essere colpiti.

Ossidiana

Accesso a: Ametista, magazzini S2

Note: I due laser possono essere fatti cadere dalle loro torrette colpendoli. Non ci sono altri laser fuori dai magazzini in questo settore. Per attraversare il fosato colpite il lastrone che lo fiancheggia. Le piramidi nel fosato contengono dei punti bonus, ma niente energia o scudi. Ci sono due accessi ad S2; uno è molto difficile da individuare e molto vicino all'estremità del settore. Se potete scegliere, usate quello nascosto — vi sarà possibile colpire alle spalle il potentissimo laser che c'è all'interno. Il '17' sulla parete non ha una funzione particolare, tranne forse farvi capire che esistono solo 17 settori accessibili.

Basalto

Accesso a: Berillio, U

Note: Non c'è alcuna possibilità di spostare il blocco sotto il quale è situato il punto di perforazione. Ma c'è un punto dove è possibile una lettura del 50%, in modo da ripulire il settore. Questo è contrassegnato con un punto sulla mappa. Per entrare allo sconosciuto complesso U, passate in mezzo alle due mura a forma di L e camminate fino all'estremità di quello a sinistra. Il gruppo di piramidi può essere colpito per ottenere dei punti bonus.

Ocra

Accesso a: Rubino

Note: I due cuscinetti formano un campo di forza che dovrà essere affrontato (agisce alla cieca) oppure sorvolato.

Grafite

Accesso a: Smeraldo

Note: L'interruttore sembra privo di una funzione particolare. Se atterrate col velivolo da ricognizione sul blocco fluttuante, esso scomparirà. Il fiume di acido farà calare la vostra energia ad ogni movimento. Dovrete usare il sentiero se volete avere una possibilità qualsiasi di perforazione.

Complesso K1

Accesso a: complesso K2

Note: Per far apparire i teletrasportatori, fate scomparire i blocchi colpendoli da sinistra a destra nell'ordine.

Complesso K2

Accesso a: complesso K1, Topazio

Note: Per entrare in K2, andate dietro la banca computerizzata posta di fronte all'entrata. Questa banca produce anche i cristalli di energia. Colpendo ripetutamente la sua sommità farà materializzare un cristallo (ci vogliono circa quattro colpi perché si materializzi completamente). Poi potrete colpire il cristallo stesso per accumulare energia.

Complesso K3

Accesso a: Berillio

Note: Tenete gli occhi aperti — i rilevatori (scanner) possono entrare in quest'area. Sparando in questo locale attiva/disattiva i segnali che comandano la porta: persino colpendo una porzione nuda di parete si otterrà questo risultato.

Complesso K4

Accesso a: Malachite

Note: Colpite i quattro laser sulla parete, che possono essere distrutti. Poi colpite il blocco: sembra non sia di alcun effetto fuori dal complesso.

Magazzini S1... 4,4

Accesso a: Ametista

Note: Ricchi di entrambi i tipi di cristalli di Rubicone.

Magazzini S2... 1,1

Accesso a: Ossidiana

Note: Il laser al loro interno è molto potente, e sebbene sia possibile distruggerlo esso può provocare moltissimi danni. E' meglio entrare dalla seconda uscita nascosta per evitare i suoi colpi. Gli impianti di luce possono essere distrutti, ma stranamente vengono riaccesi se rientrate nella costruzione.

Hangar Ketar H1

Accesso a: Acquamarina

Note: Per attraccare con l'astronave, andategli al di sotto e poi sollevatevi. Per attraccare con la sonda mettetevi al di sopra e lasciatevi cadere.

Complesso Ignoto U

Accesso a: basalto

Note: Seguendo questo passaggio troverete un interruttore che sembra non avere alcuna funzione.

Mitral — la luna

Accesso a: nessun luogo

Note: Si può finire qui da un sacco di luoghi. Non c'è via d'uscita — nemmeno disponendo del velivolo — così, se vi dovesse capitare di finirci, interrompete il gioco e ricominciate tutto daccapo.

UN CONSIGLIO DALLA INCENTIVE

Per ottenere uno scudo di energia illimitato, procedete verso Ossidiana e colpite l'estremità sud del terreno.

E per finire, un listato che vi permetterà di avere scudi ed energia illimitati: cosa volete di più dalla vita? (Il listato è di Kipperman ed è a pagina 34).

DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

FOOTBALL FORTUNE:

- UN BRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!
- PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.
- OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA LA STAGIONE CALCISTICA.
- DALLA SECONDA STAGIONE OGNI SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!



Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atari ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000



BEDLAM

GO!, Cbm64 cass. £ 19.000 - disco £ 25.000, joystick
ATARI ST £ 29.000

Prima che gli venga conferito il titolo di piloti stellari pro-vetti, i cadetti dell'accademia dei piloti dell'Impero Stellare vengono sottoposti ad un test finale: il simulatore di volo X12, meglio conosciuto come 'Bedlam'.

L'arena di combattimento scorre verticalmente lungo 16 stazioni spaziali e due concorrenti possono partecipare a turno o simultaneamente, e in quest'ultimo caso hanno la possibilità di respingersi l'un l'altro dentro l'area di gioco.

Attaccare le navi si rivela una

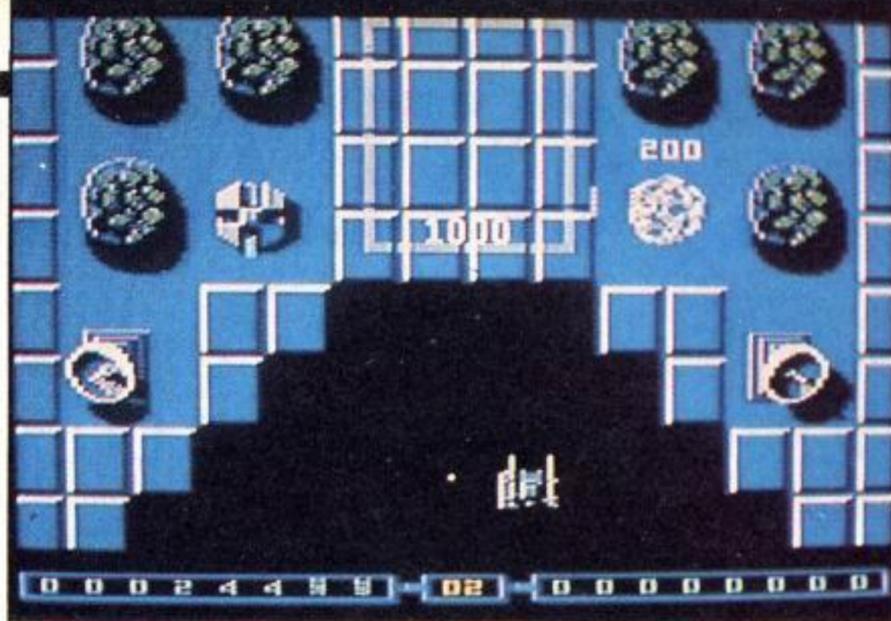
decisione fatale, ma la distruzione di intere formazioni d'attacco viene premiata con un bonus punti ed un limitato periodo di invulnerabilità. Al concludersi di ogni quattro sezioni appare un'astronave madre, a volte scortata da formazioni aliene di missili. La loro distruzione conferisce al giocatore un bonus punti ed un'invulnerabilità a breve termine.

La superficie delle stazioni spaziali comprende delle installazioni di superficie che possono essere letali o innocue. La morte viene provocata dal contatto con campi di forza, radar e cannoni;



Diciamocelo in faccia, di questi tempi uno 'shoot'em up' a scorrimento verticale dev'essere davvero speciale per sperare di avere un impatto sul mercato. Bedlam prova a seguire una nuova inclinazione introducendo la sezione aggluntiva tipo flipper, ma

non possiede davvero nessun frizzo o intuizione che lo possa collocare al di fuori della sua categoria. Lo schema di gioco è molto semplice, e ci sono un paio di piccoli particolari abbastanza seccanti, come la mancanza di un progressivo potenziamento degli armamenti ed il fatto di essere rispediti direttamente all'inizio di un livello. I fondali sono scarni a dire il meno, e sono riscattati solo parzialmente da alcuni sprite nemici e da quelli delle astronavi madri. Provate a togliere l'inutile sezione 'tipo flipper', e vi rimane qualcosa che potreste benissimo ricreare con il S.E.U.C.K.



▲ Fanatica distruzione lungo fondali di generici bassorilievi: un altro gioco nella media prodotto dalla GO!



Al giorno d'oggi, perché un gioco come questo sia venduto ad un prezzo simile deve essere particolarmente eccezionale se vuole colpire i potenziali acquirenti. Il Flipper 'fuori posto' di Bedlam cerca di trasformare uno standard — davvero standard — 'distruggi-e-raccogli' in qualcosa di nuovo, ma non può salvarlo dagli Annali della Mediocrità. L'azione di combattimento possiede ben poco in quanto ad innovazione o varietà, e le sequenze di 'raccolta' non contribuiscono affatto a fare di Bedlam un'innovazione, dando più che altro l'impressione di voler sostituire l'onnipresente tecnica di progressivo potenziamento bellico. Bedlam ostenta una bella grafica nel gioco e nella schermata iniziale, ed il suono viene utilizzato competentemente, ma non ha accresciuto la mia passione per lo sparacchiamento.

l'urto con le piramidi non è fatale ma fa rimbalzare l'astronave spingendola pericolosamente tutt'intorno. In mezzo alle piramidi si possono trovare delle lettere che, se raccolte, attivano delle caratteristiche bonus: limitata invulnerabilità, una bomba micidiale, una

vita extra ed un teletrasporto.

Sorvolando il teletrasporto il giocatore viene proiettato in uno dei giochi extra tipo flipper. Se viene sganciata una pallina, il giocatore assume il controllo della racchetta, ed il suo scopo diventa quello di mantenere la pal-

RIMRUNNER

Palace, Cbm64 cass. £ 19.000, disco £ 25.000, joystick e tastiera

Ai confini dell'universo conosciuto, intere legioni di Insettoidi si lanciano in lunghi viaggi interplanetari per colonizzare lontani pianeti ormai senza vita. Attaccati continuamente dai loro nemici, gli Aracnoidi, essi hanno realizzato un campo di forza autorespingente per tenerli alla larga. Tuttavia, il suo funzionamento richiede un costante rifornimento di energia,

così è stata creata una razza di Insettoidi di rango più elevato con il compito di mantenere in funzione i generatori che generano gli scudi difensivi.

Assumendo il ruolo di uno di questi Insettoidi, il giocatore avrà appunto il compito di mantenere attivo lo scudo di forza su tre pianeti diversi incalzato da un cronometro mangiasecondi. A cavallo di un grosso rettile, detto

Runner (Corridore), il guerriero pattuglia il perimetro della colonia, eliminando le forme di vita ostili che hanno osato penetrare oltre la barriera difensiva.

Ogni perimetro viene rappresentato da un paesaggio a scorrimento orizzontale all'interno del quale l'Insettoide si può spostare a suo piacimento. Un cruscotto radar in cima allo schermo fornisce la visuale dell'intero pianeta, la posizione dei suoi generatori e quella del giocatore. Se verdi, i generatori sono stabili, se lampeggianti sono instabili e quando il loro colore diventa rosso allora l'energia è terminata ed occorre

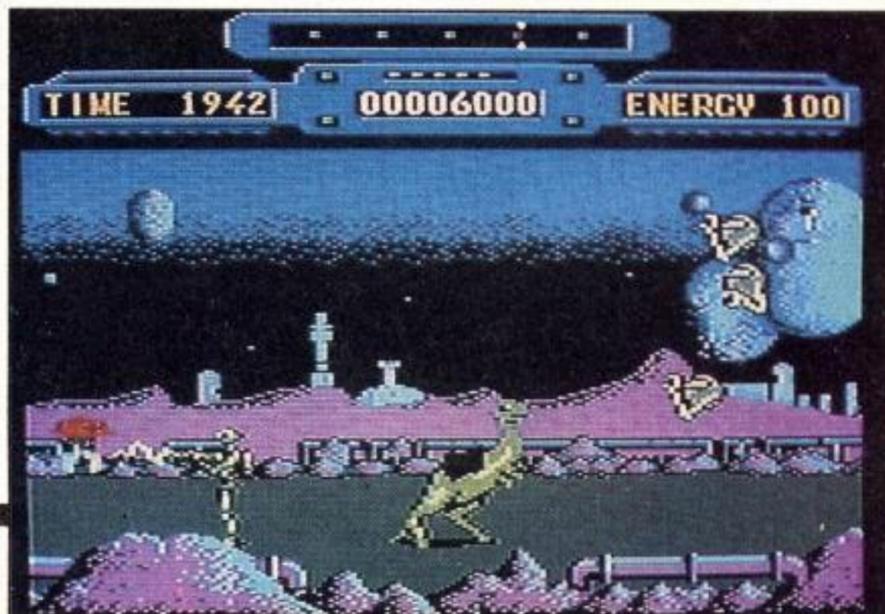
subito ricaricarli. Quando il giocatore raggiunge uno di questi ultimi, scende dalla sua cavalcatura e lo riattiva.

L'Insettoide perde energia quando entra in contatto con gli invasori Aracnoidi e quando l'energia scende a livello zero il gioco termina. La maggior parte dei nemici attacca il giocatore frontalmente, ma alcuni di essi lo inseguono lanciandogli dei missili. Per fortuna, il guerriero è armato di una potente mitragliatrice che può annientare tutti i tipi di alieni. Su ognuno dei mondi sono disponibili quattro Runner; la loro energia, visualizzata co-



C'è poco da ridere sull'insieme degli effetti sonori e visivi in Rimrunner, conoscendo l'alta qualità che contraddistingue i prodotti della Palace. L'uso del colore viene superato solo dalla profondità dei dettagli: l'animazione dell'Insettoide e della sua cavalcatura è stupenda, ed ha un tocco di vera raffinatezza. Il suono è altrettanto notevole, spaziando da un potente sottofondo 'elettrico' ad una serie di appropriati effetti sonori. Il grosso neo del gioco consiste nel semplicistico schema di gioco: l'azione è limitata al puro e semplice annientamento di qualsiasi cosa si muova: il dito rimane continuamente sul pulsante di fuoco. L'occasionale opportunità di scendere dal Runner per ricaricare un generatore non offre abbastanza varietà di azione da riscattare il gioco.

▼ Un Insettoide in sella al suo Runner...



lina sullo schermo evitando nel contempo il contatto con essa. Caratteristiche come buchi e sistemi di aggancio rendono attivo il circuito di amplificazione dei punteggi, moltiplicando tutti i punteggi ottenuti per il numero del flipper attuale e quello della prossima stazione spaziale. La perdita di una vita in questa sezione del gioco provoca il ritorno del giocatore all'inizio del livello precedente.

PRESENTAZIONE 64%

Istruzioni dettagliate ed una decente opzione per due giocatori; altrimenti totalmente nella media.

GRAFICA 51%

I fondali vanno dallo scarno al mediocre, con qualche sprite che si intona al resto.

SUONO 52%

Apprezzabile colonna sonora iniziale ma effetti sonori esplosivi davvero ordinari.

APPETIBILITA' 55%

L'elemento di novità introdotto salva il gioco da una noia istantanea.

LONGEVITA' 30%

17 livelli di difficoltà crescente ma un'azione di gioco in fondo ripetitiva.

GLOBALE 40%

Uno 'shoot'em up' caro e davvero ordinario, destinato a rimanere nell'ombra.

GUN SMOKE

GO!, Cbm64 cass. £ 12.000, disco £ 15.000, joystick

Lo sceriffo ha deciso di far assaggiare un pò di piombo caldo ai fuorilegge che stanno seminando il terrore fra gli onesti cittadini sotto la sua giurisdizione.

Il giocatore guida questo tutore della legge attraverso cinque diverse aree a scorrimento verticale con le sue fide 'sputafuoco' pronte a sparare contro i pericolosi ladri di bestiame che si annidano sui tetti e sulle verande lun-

ne mostrato prima dell'inizio del gioco. Dalla città si passa poi alla stazione ferroviaria e poi ad un canyon pieno di pellerossa. Il livello successivo vede il povero sceriffo sopra una zattera di legno in mezzo a pericolose rapide, che potrebbero portarlo fino ad una prateria dove ad attenderlo troverà il capo dei fuorilegge, un energico briccone armato di boomerang. Per annientare questi avversari più forti occorre un



▲ Una grafica, un sonoro ed uno schema di gioco medlocr fanno di quest'ultima conversione della GO! un fallimento...

go lo schermo, pistole in pugno.

Per completare ognuno dei livelli lo sceriffo deve raggiungere l'altra estremità del paesaggio in cui si muove, dove ad aspettarlo c'è un malvagio fuorilegge, il cui manifestino di 'RICERCATO' vie-

fuoco ripetuto affinché la barra indicante il loro livello di energia raggiunga lo zero ed essi muoiano.

Si guadagnano punti sparacchiando i banditi, con un premio per chi riesce a far fuori anche i



Ecco una conversione della peggiore fra le peggiori qualità. I programmatori non si sono dimostrati affatto tecnicamente meritevoli nel convertire questo seguito di Commando, e tutto ciò che ne risulta è un Inglocabile e Imbastardito disastro che possiede soltanto una vaga impressione dell'arcade originale. Gli addetti alla parte grafica hanno dimostrato una mostruosa mancanza di talento — rozzi sprite si trascinano lungo una serie di paesaggi mostruosamente demenziali. Al musicista che ha realizzato l'orrenda colonna sonora avrebbero dovuto tagliare le orecchie — fa venire in mente un bambino sordo e handicappato che colpisce fisarmonica rotta. E per finire c'è un demenziale sistema a multicaricamento che fa crollare le ultime vestigia di credibilità. E' un peccato che la GO! non abbia regalato ai programmatori americani una copia del S.E.U.C.K. — almeno non avrebbero prodotto una cosa tanto orribile. L'unica buona notizia è che la prossima conversione della GO!, Bionic Commandos, sta per essere realizzata in Inghilterra dalla Software Creations (i programmatori che stanno dietro a Bubble Bobble), così la prossima conversione di un gioco Capcom non sarà una simile vaccata!



Da quando è riuscito ad infiltrarsi nell'ufficio, Gun Smoke è stato solo oggetto

di una meritata derisione. La sua colonna sonora disperatamente stonata viene inframezzata da sordi effetti sonori, fra i quali degli stupidi, flautulenti rumori per la raccolta di armi e dei soffocati colpi di pistola. Lo schema di gioco è cronicamente semplice e noioso, interrotto solo dallo scomodo e seccante multicaricamento; in effetti, tutta la presentazione manca tragicamente di eleganza. La castrata sequenza di fine-livello è uguagliata solo dalle goffe sequenze di intermezzo, ed entrambe si combinano assieme per creare un effetto tanto seccante quanto orribile. Questa è soltanto una versione mutilata del coin-op originale, e fareste meglio ad evitarla.

capibanda. Per aiutare lo sceriffo nella sua missione ci sono delle armi e degli attrezzi aggiuntivi che si possono raccogliere sparando contro botti d'acqua. Questa attrezzatura da cowboy comprende un paio di stivali che lo fanno correre più velocemente, un pacco di pallottole che aumentano il suo ritmo di fuoco, un 'POW' che permette di ripulire l'intero schermo dai cattivi, l'indispensabile cavallo, e stelle di latta per guadagnare vite extra.

PRESENTAZIONE 32%

Lenta e stupida routine di multicaricamento. Opzioni quasi competenti.

GRAFICA 18%

Sprite e fondali da cani — goffi e traballanti.

SUONO 9%

Scelta fra una stonata anti-melodia accompagnata da pomposi e irreali effetti sonori, o un delizioso silenzio.

APPETIBILITA' 12%

Graficamente poco invitante ed lo schema di gioco è insipido sin dal principio.

LONGEVITA' 9%

E' più facile che possa piacere ad un giocatore inesperto; un paio di tentativi è abbastanza.

GLOBALE 15%

Qualsiasi cowboy degno di tale nome avrebbe sparato a questo cavallo zoppicante rimandandolo nei grandi scaffali celesti.

me una sbarra sul pannello di controllo, diminuisce allo stesso modo.

PRESENTAZIONE 79%

Fantasiata tabella dei record e rappresentazione grafica nitida ed elegante minati dall'insufficienza delle istruzioni di gioco.

GRAFICA 89%

Un magnifico uso del colore e sprite animati splendidamente rovinati solamente da una carenza di varietà globale.

SUONO 90%

Sia la movimentata musica iniziale che i piacevoli effetti sonori sono per niente monotoni e alquanto piacevoli.

APPETIBILITA' 72%

Gli effetti sonori e visivi rendono il gioco inizialmente molto attraente, sebbene leggermente semplice.

LONGEVITA' 32%

Azione monotona ed un numero limitato di livelli da superare ben presto soffocano qualsiasi impulso a continuare nel gioco.

GLOBALE 56%

Un programma elegante, originale e splendidamente presentato completamente rovinato dalla mancanza di varietà.

A MODO MIO

di Martin Walker

La seconda parte del programma di diario — o diario di un programma? — di Martin Walker.

Giovedì 11 Febbraio

Ho creato dei nuovi effetti sonori questa mattina; e delle nuove armi che hanno davvero del fascino! Incorporano tonfi sordi, elementi di rimbalzo e di suoni lamentosi, e rappresentano un buon punto di partenza per la mia collezione di 'armamenti'. Sicuramente alcuni verranno utilizzati in Armalite ed altri saranno più adatti al mio nuovo progetto. Una delle intenzioni per il prossimo gioco è la possibilità per il giocatore di avere uno scudo di forza che si indebolisce ad ogni colpo ricevuto, compresi gli urti col fondale, e la mia collezione di 'urti' mi permetterà di simulare lo schianto contro diversi materiali (metallo, legno, vetro, ecc.) Il grosso vantaggio con questo stile di gioco è che gli alieni possono essere più bellicosi senza tuttavia rendere il gioco esageratamente difficile, e che ci sono più possibilità di riuscita in una situazione difficile senza dover per forza perdere un'astronave.

Venerdì 12 Febbraio

Un altro week-end alla Walker! Ho scoperto che se riesci a rilassarti il doppio del normale puoi ridurre il week-end ad una sola giornata, avendo così a disposizione più tempo per il lavoro durante la settimana. Parlando seriamente, gente, a volte ho la necessità di costringermi a smettere di lavorare e a condurre una esistenza più normale per uno o due giorni, altrimenti mi esaurisco e le idee cominciano a prosciugarsi. Per caso — non trovate sorprendenti gli uomini del latte? Il nostro arriva fischiettando a pieni polmoni ogni mattina verso le cinque — mi chiedo come ho fatto a non accorgermene l'ultima volta che ho avuto una sessione di super-lavoro notturno.

Sabato 13 Febbraio

Ho visto Moonraker la scorsa notte (di nuovo!). Adoro i suoni laser utilizzati, così questa mattina ho trovato un'aggiunta per l'archivio delle Armi. Produrre l'imitazione di un suono esistente è perfettamente possibile col SID, ma i laser sono comunque molto semplici da inventare. I maggiori problemi sorgono quando si vogliono ricreare dei rumori più 'naturali', ma lo scorrere dell'acqua, furiose sparatorie e ticchettio di orologi sono tutti riproducibili (basta ascoltare Chameleon!).

Il resto della giornata ha visto nascere il principio di un nuovo stile grafico per le sceneggiature. Evolvendosi, i miei giochi vengono arricchiti anche nella relativa 'trama' che li accompagna. Questa volta l'azione si svolge in soffocanti città di metallo dove la morte può trovarsi persino in fondo ad un corridoio. Che bello essere di nuovo coi piedi per terra!

Domenica 14 Febbraio

L'aspetto della 'città' oggi ha preso gradualmente forma. La sensazione è di avanzata tecnologia, ma con un certo che di opprimente, come in Alien o in Blade Runner. Sebbene abbia intenzione di migliorare più in

là il mio 'cementacciaio' e 'vetracciaio' ed altri materiali da costruzione basati sui colori (il look 'alla Chris Foss'), finora sono riuscito a realizzare dei piacevoli look in Acciaio, Cromo, Bronzo, Rame e ciò significa lucentezza al nero metallizzato. Peccato che il 64 dia facilmente solo quattro colori alla volta — tutti questi assieme sullo schermo sarebbero sbalorditivi. Invece io posso confidare solo nel laser dei nemici per sbalordirvi!

Lunedì 15 Febbraio

Ecco un nuovo modo di cominciare la giornata. Il postino mi ha consegnato una confezione di dieci dischi vergini da parte della Trilogic di Bradford. La novità è che io non li ho mai ordinati! Non mi sarebbe importato granché ma la mia carta Visa non è stata usata da almeno tre mesi! Una telefonata ha risolto il mistero, insieme ad un rimborso e ad un viaggetto fino all'ufficio postale per riprendere indietro il pacco, sperando che venga spedito poi al corretto destinatario. Ho trovato la Trilogic davvero utile ed informativa. So bene che la maggior parte della gente acquista prodotti come la Expert Cartridge per duplicare (copiare?) i giochi, ma quella che ho io si è dimostrata insostituibile durante il lavoro di sviluppo. La possibilità di bloccare un gioco ad ogni istante ed esaminarne il contenuto è un gran risparmio di tempo quando si fanno dei tentativi e si cerca di scoprire i bug del programma. Mi auguro solo che più gente li usi in modo costruttivo, ma probabilmente se più giochi venissero perfezionati durante la verifica di funzionamento la gente non avrebbe bisogno di sproggerli per superare il secondo livello.

Martedì 16 Febbraio

Questa mattinata è iniziata con un paio di esplosioni, ma fortunatamente solo dall'innocuo editor degli effetti sonori. Mi sono arreso dopo i primi due — certi giorni l'ispirazione va a farsi benedire e si passa più tempo a preparare tazze di caffè che a programmare. Finalmente sono riuscito a rimettermi in moto a metà pomeriggio, e giù nelle viscere della città.

Ho iniziato a distribuire razionalmente lo schema dei corridoi e delle pareti — non voglio registrare singolarmente i vari livelli, altrimenti avrò bisogno di un multicaricamento (e sappiamo tutti cosa pensiamo dei multicaricamenti!). Più tardi ho avuto una brillante idea su come realizzare un generatore casuale di livelli di difficoltà per alcune sezioni del gioco, cosicché non saprete mai cosa vi aspetta veramente. Potrebbe funzionare bene, ma non sarebbe mai in grado di competere coi suoi colleghi più scaltri nella giocabilità.

Mercoledì 17 Febbraio

La realizzazione della città continua. Adesso ho un reticolo a sei piani e molte variazioni di aspetto e di colore, dalle accecanti aree in metallo lucido agli opprimenti corridoi bui, perduti per sempre fra le fondamenta dimenticate dal tempo. In particolari aree si posso-

no aggiungere dei colori extra per ottenere delle particolari caratteristiche, e l'aspetto globale mi ha soddisfatto (non l'insieme del progettista, la progettazione dell'insieme!).

Giovedì 18 Febbraio

Ho esaminato le classifiche del software, oggi. Uhm. Ancora uhm. Perché mai la gente si ostina a comprare quelle frettolose, disonorate conversioni che appaiono così di frequente? Alcune sono davvero ben realizzate, ma quando 'una certa casa di software' confessa sulla stampa di non essere soddisfatta del proprio prodotto, cosa dobbiamo pensare? I diritti su un gioco possono essere molto costosi, ma al momento attuale sono una garanzia di vendita, quasi sempre a dispetto della qualità stessa del prodotto. Molte delle case di software minori sono passate in secondo piano sebbene disponendo di buoni prodotti, e a mio parere personale la cosa più triste è che si possono fare più soldi con le conversioni che creando giochi originali, soprattutto se si è in grado di farle più rapidamente degli altri. Ho detto abbastanza.

Venerdì 19 Febbraio

Ho lanciato lo Sprnte Editor oggi, per una seduta di progettazione dei nemici. Verso il pomeriggio ho deciso che ero affetto da una 'Morbo di Braybook' — certi giorni la creazione degli alieni può diventare solo una perdita di tempo, e si passa tutto la giornata senza che venga effettivamente fuori qualcosa di buono! Sebbene abbia 10 sprite da registrare, nessuno di essi mi sarà utile. Forse potrei venderli in blocco per l'uso in qualche conversione. Bleah! Ah se avessi una maggiore risoluzione sugli sprite del 64! Forse se mettessi i miei grassi pixel sotto una corrente bassa potrebbero cedere e assottigliarsi un pochino, o magari se scrivessi 'ST' in cima all'editor potrei fregarli.

Lunedì 22 Febbraio

Una nuova grandiosa idea per il gioco spuntatomi in testa ieri sera sul tardi, mentre mangiavo una fetta di pane tostato. Presuppone un nuovo modo di vedere un universo a scorrimento superiore, usando riflessi e mondi paralleli. Pesante, newvero? Dovrei essere in grado di realizzare un solo livello del gioco usando contemporaneamente due diversi schemi della città, ma permettendo al giocatore un movimento abbastanza libero fra di essi. Ho bisogno di perfezionarlo prima di iniziare a programmare, ma già così mi sembra a posto. Ho fatto uno schizzo di alcune possibilità di viaggio inter-paesaggistico, ed ho intenzione di permettere ai cattivi di inseguirvi fra un livello e l'altro. Che giornata produttiva!

Martedì 23 Febbraio

Oggi ho passato un po' di tempo col vecchio caro Electrosound. Probabilmente il motivo è il modulo di 'run-time' che Orpheus commercializzò successivamente — a lungo andare il programmatore era in grado di inserire delle musiche di sua produzione in un gioco senza passare dei mesi a scrivere una utility musicale. Può darsi che abbia un'occupazione di memoria di appena 10K e richieda un tempo di raster simile a qualsiasi altro gioco nella media, ma mi piace ancora! Devo confessare però che cercare di produrre musica con la tastiera di un computer è come cercare di mangiare gli spaghetti con un cucchiaino! Quando me lo potrò permettere, con l'ST disperatamente abbandonato in un angolo, avrò una vera tastiera MIDI collegata per produrre musica in tempo reale, e allora forse il 64 potrà ricevere la sua musica attraverso un cavo adatto.

Mercoledì 24 Febbraio

Ho passato gli ultimi giorni facendo quella che io definisco un 'danza del ventre menta-



le'. Quando si lavora con una squadra di sviluppo oppure con un collega allora si ha il vantaggio di una reazione istantanea. Qualsiasi idea ti venga può essere sottoposta all'altra mente per ottenere una reazione immediata, e ragionamenti ingannevoli, vicoli ciechi e distrazioni possono essere ridotti al minimo.

La 'danza del ventre mentale' è il mio modo di soppesare le idee — in mancanza di un interlocutore la cosa migliore consiste nel concretizzare le idee trascrivendole velocemente sotto forma di appunti così come vengono fuori, liberarsi la mente da tutta la confusione e poi dedicarsi a qualcosa di diverso per alcuni giorni.

Dopo questo periodo di tempo passato lontano da terrene occupazioni come la realizzazione di un pezzo di fondale o lo strapazzamento di assurdi effetti sonori (alcuni lo sono!), si può tornare lucidi e molto più obiettivi nei confronti delle proprie idee. La 'danza del ventre' lascia l'idea più importante ancora 'in pentola' e libera dalle divagazioni che tendono a soffocare l'idea principale. Adesso ho uno schema di gioco definitivo.

Sabato 27 Febbraio

La mia intenzione era di dedicare la giornata al disegno degli sprite, ma questo prima dell'arrivo del postino con l'ultimo demo di Armalite. Le 'super armi' sono finalmente inserite, e posso finalmente vedere (sentire?) come i miei effetti sonori si adattano al gioco. La grafica appare ottima, ed ho intenzione di dare una mano nel collaudo del gioco quando tutto sarà completato — è già molto giocabile e gli alieni non rispondono nemmeno al fuoco ancora!

La maggior parte della giornata l'ho passata più che altro a creare altri effetti sonori. Il numero di super-armi è notevolmente cresciuto, così mi sono divertito un sacco a raffinare suoni strazianti fino a renderli ascoltabili e adatti alla loro funzione, e i risultati mi hanno davvero soddisfatto.

Domenica 28 Febbraio

Anche oggi ho lavorato col temuto sprite editor, ma ho sorpreso me stesso riuscendo a tirarne fuori una nuova forma di arma. Usando degli sprite software (cioè mappando gli oggetti attraverso lo schermo dei caratteri e sostituendo successivamente i caratteri 'inferiori') è persino possibile aggiungere nello stesso tempo le sfumature di colore. La nuova arma può quindi avere i propri colori individuali, se li progetto con cura. E' persino possibile far pulsare (wow!) i colori mentre si

muovono.

Ho intenzione di usare gli sprite software per il giocatore e per i colpi nemici, lasciando quanti più sprite mi è possibile per gli alieni. Forse userò lo stesso il multiplexor, ma forse non avrò bisogno di mettere tanti cattivi sullo schermo nello stesso tempo. Questo dovrebbe creare un'impressione generale molto ricca di colore.

Questo dovrebbe essere un giorno grandioso.

Lunedì 29 Febbraio

so, dal momento che ricorre solo ogni quattro anni! Un enorme balzo per l'umanità! Mormorio, chiacchierio, chiacchierio etc. Al lavoro, adesso. Cercando di essere abbastanza discreto da non rivelare tutto prima della data di distribuzione, posso dire che il nuovo gioco può essere descritto come uno 'shoot'em up' all'interno del quale trova posto un gioco da tavolo (un cosa?), e dei labirinti. Al momento ho intenzione di avere un nuovo sistema di controllo che è una combinazione di scorrimento orizzontale/verticale/a-otto-direzioni, e numerosi nemici (che ti sparano addosso). Come accade per tutti i progetti, i particolari potrebbero subire delle leggere modifiche col passare del tempo.

La giornata di oggi ha visto l'organizzazione razionale dei fondali. Sebbene abbia circa 15 diverse strutture di schermo su disco, per riuscire ad ottenere quanti più livelli è possibile in un unico caricamento c'è bisogno di molta progettazione da questo punto in avanti. Hunter's aveva bisogno di soli 64 bytes per ogni livello a otto-schermi, e il trucco consisteva nel far produrre ad ognuna delle cellule in funzione una porzione di schermo nel loro movimento, tracciando efficacemente il livello mentre giocavi. Per ogni nuovo livello c'era così bisogno soltanto del tipo di movimento e della posizione iniziale. Lo schema di questo gioco potrebbe occupare circa 32 schermi per ogni livello i due parti differenti, ma sono riuscito a trovare un sistema per definire tutti e 23 gli schermi di nuovo nei magici 64 bytes, insieme a qualche byte per fissare i colori, il tipo di scenario e gli alieni. E' a questo punto che viene introdotto l'idea del gioco da tavolo. Restate sintonizzati sul diario per ulteriori informazioni durante il suo sviluppo!

Martedì 1 Marzo

Stamattina il postino mi ha portato una nuova distrazione, vale a dire la mia copia ufficiale di Morpheus. Dal momento che tutto ciò che io gioco dovrebbe in qualche modo influenzarmi (se sono sincero!), dovrebbe essere tutto pertinente al diario, n'est pas? Il

gioco definitivo (al contrario della versione da me giocata al PCW lo scorso anno) ha avuto alcuni ritocchi alla parte grafica (la stazione di attracco è più ruvida) ed ho davvero apprezzato la possibilità di restart (riprendere il gioco da dove si era concluso. NdT). Fino ad ora sono riuscito a raggiungere il decimo livello, ma ancora non riesco ad abituarmi al sistema di controllo delle armi — dal momento che mi sono distaccato dai motori principali la nave ha subito dei notevoli danni, e al momento trovo più facile fuggire. Che confessione! Il manuale è molto utile nella scelta dei sistemi (speriamo che la sua mancanza si riveli un utile deterrente per la comprensione del gioco da parte dei pirati!). Nel complesso mi sono davvero divertito a giocarlo. Bel colpo, Andrew. Tuttavia sarà interessante vedere come reagirà il pubblico al cartellino del prezzo, soprattutto se non hanno seguito il diario e sanno cosa aspettarsi prima di decidersi all'acquisto.

Mercoledì 2 Marzo

Ho le orecchie che mi rintonano! Ho passato l'intera giornata sugli effetti sonori di Armalite dandogli forma in modo da essere pronto ad un'altra visita alla Cyberdyne Systems nella prossima o nelle prossime due settimane per un 'ritocco'. Dal momento che sono stati realizzate così tante super-armi ci sono adesso otto rumori di arma a due voci che possono essere combinati — ho ottenuto un totale di 50 diverse variazioni che dovrebbero essere abbastanza per chiunque! L'esplosione della nave madre e dell'astronave del giocatore sono state realizzate come megaesplosioni utilizzando tutti e tre i canali sonori simultaneamente. Questo dà vita ad un suono gigantesco (tragico se si tratta della tua nave, ma appagante se si tratta invece della nave madre!)

La parte più intricata è stata quella in cui andavano decisi i livelli di priorità per i vari suoni cosicché posso dimenticarmi della sorda esplosione dell'alieno finché non saprò che tutti i suoni sono adatti ascoltandoli nel gioco stesso. A volte alcune cose non hanno un buon suono quando le ascolti per così dire 'su schermo'. Questa è la parte più complicata nella creazione degli effetti sonori, ed anche la ragione per cui amo collaudare. La giusta atmosfera è molto importante, ed è di grande aiuto in questo senso il fatto di poter credere che i suoni vengono prodotti dagli oggetti stessi sullo schermo. Quanti giochi sono trascurati sotto questo punto di vista.

Giovedì 3 Marzo

Oggi un'altra visita ai negozi, ed un'altra occasione per esaminare un gruppo diverso dei miei venditori di software preferiti (vedi diario del mese scorso). Quello di oggi è stato un vero spasso! Il magazzino era così disordinato che ho rinunciato a cercare un gioco particolare, decidendo di chiederlo al casiere. Tenendo presente che 'Noi distribuiamo solo i 20 giochi più venduti', sembra che il modo migliore per avere un gioco famoso sia di assicurarsi prima che sia diventato tale! Inoltre, questo spiega perché lo stock di giochi è così sorpassato — aspettano di vedere se tutti comprano un determinato gioco prima di decidere se è il caso di venderlo! E su questa considerazione vi saluto per questo mese.

UN'EMOZIONE DA 1200 BIT AL SECONDO

SOFT SHOP
1 LAGO SOFTMAIL
3 MIDI - SOFT SHOP
8 SUPPORTI MAGNETICI

PRIMA PAGINA
PER CHI LEGGE

TELESOFT
1. SPECTRUM 3. BBC
2. C64/128

LASERNET 800

8000a
11 Telesoftware
12 Microbases
13 I Corsi
14 Laser News
15 Specialnet
16 Lnet scuola

LASERNET 800
21 Communication
22 Contatti
23 Soft shop
24 Prima pagina
25 Chatline
26 Intervista
27 Guai in linea

- La potenza di una banca dati, la dinamica di un quotidiano.
- L'unico servizio telematico italiano con le notizie in tempo reale sul mondo dell'informatica.
- Il solo accessibile tramite la rete nazionale Videotel presente in più di 67 distretti telefonici (oltre 1000 comuni!).
- Con LASERNET 800 potrai caricare programmi in TELESOFTWARE, chiacchierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie più interessanti di LASER NEWS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.
- Oltre 5000 pagine consultabili 24 ore su 24.
- Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della metà di un quotidiano!

PROVALA!

Per avere maggiori informazioni sul servizio compila il tagliando e spediscilo a:
 LASERNET 800 - Via G.Modena, 9
 20129 Milano - Tel. 02/200.201

✂

Desidero ricevere maggiori informazioni su LASERNET 800

Cognome..... Nome.....

Via.....

Città..... Prov.....

CAP..... Tel.....

Data di nascita...../...../.....

Il mio computer é un:

Commodore	<input type="checkbox"/> 64	<input type="checkbox"/> 128	<input type="checkbox"/> Amiga
<input type="checkbox"/> MSX	<input type="checkbox"/> BBC	<input type="checkbox"/> Atari ST	<input type="checkbox"/> PC
Spectrum	<input type="checkbox"/> 48K	<input type="checkbox"/> Plus	<input type="checkbox"/> 128

Ho già un adattatore telematico

BLOOD VALLEY

Gremlin Graphics, Cbm64, cass. £ 12.000, disco £ 15.000,
Spectrum cass. £ 18.000, joysitck

Il Sovrano della Valle di Gad regna incontrastato sopra il mondo di Orb. Ad ogni primavera egli sceglie uno schiavo da liberare, inseguire ed uccidere per divertimento.

I ruoli di cacciatore e di preda sono distribuiti fra due giocatori, tuttavia è inclusa anche l'opzione per un solo giocatore. Il giocatore

che interpreta la parte dello schiavo può scegliere fra tre diversi personaggi — Ladro, Barbaro o Sacerdote.

Gli spostamenti del tiranno e della sua preda vengono mostrati simultaneamente su uno schermo diviso in due parti. E' possibile sconfiggere gli ostili abitanti della valle in combattimenti corpo a corpo. Cibo, oro ed altri oggetti

bonus possono essere raccolti per aumentare il livello di forza vitale e migliorare la propria posizione.

Il tiranno insegue la sua preda e può controllare tre scudieri che iniziano a combattere appena intravedono lo schiavo. Una perga-

mena visualizza la quantità di forza vitale di entrambi i personaggi, la distanza coperta e la quantità d'oro accumulato. La Caccia dura cinque giorni ed un orologio visualizza il conto alla rovescia.

PRESENTAZIONE 26%

Le istruzioni sono evocative ma i movimenti risultano limitati e l'area di schermo è troppo ristretta.

GRAFICA 22%

Fondali vistosi ed indistinti, e sprite confusi anche se pittoreschi.

SUONO 29%

Nessun effetto sonoro nel gioco, e la colonna sonora diventa ben presto fastidiosa.

APPETIBILITA' 28%

Gli insufficienti elementi del gioco e i controlli inadeguati fanno da contorno alla noia mortale che lo accompagna.

LONGEVITA' 14%

La monotona e faticosa azione di gioco viene riscattata solo dall'opzione per due giocatori.

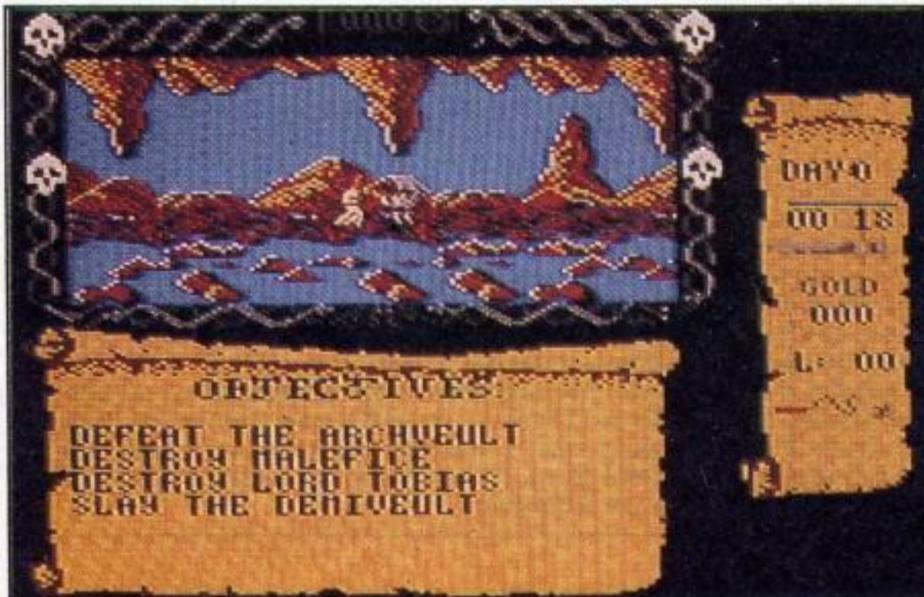
GLOBALE 23%

Una misera interpretazione dei videogame, costruita su una struttura di gioco ripetitiva e per niente avvincente.



Il potenziale di Blood Valley è stato completamente rovinato da un misto di

orribile presentazione grafica e di monotoni elementi di gioco. I particolari grafici sono traballanti, minuscoli ed indistinti, ed il tetro motivo di sottofondo non è per niente attraente. Questi difetti avrebbero potuto essere riscattati da un interessante schema di gioco; tuttavia, il tutto si riduce a camminare, picchiare, raccogliere e talvolta cambiare scenario. Con l'opzione per due giocatori la noia è semplicemente condivisa: il campo d'azione è troppo ristretto e ben presto i movimenti diventano ripetitivi. Avrebbe potuto essere il sogno dei fans del gioco di ruolo ma, così come si presenta, è solo un incubo.



Grazie alla recente discesa del dollaro, la CIRCE è in grado di ribassare il costo del suo Drive 1541 compatibile:

A SOLE 259.000 LIRE, IVA COMPRESA
IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128*

* DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 375.000 LIRE, IVA COMPRESA

- 1) COMPATIBILE AL 100%
- 2) Costruzione SLIM con alimentatore esterno compreso
- 3) DOPPIO connettore seriale
- 4) Robusto mobile SCHERMATO antidisturbo
- 5) GARANZIA totale (12 mesi, ricambi e mano d'opera)
- 6) Libretto d'ISTRUZIONI in italiano
- 7) DEVIATORE esterno per cambiare numero di periferica
- 8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi da cassetta.

Alcuni prezzi del nostro listino:

Computer Commodore 64 NEW Lire 319.000

Drive Commodore 1541 - II (nuovo tipo extra sottile, con alimentatore esterno) Lire 379.000

Computer Commodore Amiga 500 con Drive e Mouse Lire 899.000

Mini Drive compatibile esterno per Amiga (costruzione in metallo, Extra sottile, compatissimo) Lire 265.000

Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel, Pagine Gialle Elettroniche, etc.) Lire 120.000

I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA



Nuovo punto di vendita al pubblico:

CIRCE Electronics, Srl

V.le F. Testi, 219 - 20126 Milano - Tel. 02/6427410

CIRCE
ELECTRONICS

Rapide spedizioni in tutta Italia mediante pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. Nessun addebito di spese a chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestati alla CIRCE Srl
CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)
Per ordini telefonici e/o informazioni telefonare al Tel. (02) 642.74.10
Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare i propri dati insieme a L. 1.000 in francobolli.

ROLLING THUNDER

US Gold, Cbm64 cass. £ 12.000, disco £ 15.000,
Spectrum & Amstrad cass. £ 18.000
AMIGA & ATARI ST £ 29.000 (prezzo speciale)
joystick & tastiera

Siamo nel 1960 e dal suo nascondiglio di New York, l'inafferrabile Maboo progetta la conquista del mondo. Leila è un membro femminile del Rolling Thunder — il braccio segreto dell'Organizzazione Mondiale di Polizia Criminale — inviata in missione per smascherare la vile cospirazione. Essendo stata fatta prigioniera, tuttavia, la responsabilità di un eventuale successo della missione ricade sulle spalle del giocatore — il cui nome in codice è Albatross — che dovrà quindi rovesciare

l'organizzazione di Maboo, il Gelda, e inoltre liberare la sua collega.

La missione viene portata a termine solo superando con successo i dieci livelli del covo di Maboo, che si spostano con uno scorrimento orizzontale e talvolta verticale, consentendo l'accesso a delle sezioni più elevate. Si procede saltando sopra balaustre o casse, scavalcando ostacoli come taniche di olio ed uccidendo tutte le guardie che attendono nell'ombra. Gli stadi successivi sono resi più rischiosi dall'aggiun-



Ho sempre pensato che Rolling Thunder sarebbe stato uno splendido gioco sul Commodore 64 — nella versione da 'sala giochi' la grafica non è poi così sofisticata, il sonoro è l'ideale per essere riprodotto con il SID, e la struttura di gioco si presta

molto bene ad essere riprodotta sul Commodore. La conversione fatta dall'US Gold riesce certamente a catturare lo spirito della versione originale, ma sfortunatamente il programma è pieno di difetti e di particolari davvero scadenti e per niente professionali. Si ha l'impressione come se l'uscita del gioco sul mercato fosse stata anticipata rispetto a quella annunciata, ed i programmatori non avessero avuto il tempo di rifinire il tutto e di aggiungere un tocco di brillantezza e di eleganza. Tanto per cominciare la grafica è molto scadente: gli sprite sono orribilmente rozzi, l'animazione non assomiglia per niente all'originale ed i fondali mancano di vivacità. Il sonoro è ancora peggio — l'orribile motivo di sottofondo mi ha costretto a cercare subito il controllo del volume per metterlo al minimo. Perché non assumere un musicista e far riprodurre la colonna sonora della versione originale? La giocabilità è abbastanza buona, e devo ammettere di aver goduto dell'azione che esso offre — sono un vero patito dell'originale da 'sala giochi' — ma ero continuamente tormentato dalla pignola impressione che il tutto avrebbe potuto essere migliore di quello che è. Se solo fosse stato impiegato più tempo nel rifinirlo, ed una maggior cura ed attenzione dedicata alla grafica ed al sonoro (dopotutto, è una conversione da un arcade), Rolling Thunder avrebbe potuto essere davvero speciale. Così com'è appare semplicemente una competente conversione che offre abbastanza divertimento per la fascia di prezzo in cui si colloca.



Sebbene non sia il miglior 'shoot'em up' disponibile al momento, Rolling Thunder garantisce una buona dose di azione devastante. Sebbene dotato di una debole animazione, l'effetto grafico globale è piacevolmente luminoso e colorato. Nel fondali c'è sempre abbastanza varietà da rendere il passaggio ai livelli successivi un elemento interessante anziché un meccanismo abituale. Lo schema di gioco è ben al di sopra della media: né tanto frustrante da impedire il progresso, né tanto facile da risultare noioso. Ci sono dei precisi limiti di tempo, ma il ritmo di gioco non si basa su di essi, cosicché si evita di finire col ripetere più volte le stesse noiose azioni. Ne risulta che, sebbene si venga rispediti continuamente all'inizio di un livello, il divertimento non ne risente. Il gioco non è perfetto sotto nessun punto di vista, dal momento che le guardie possono colpire in una sola direzione, e cadono persino solo in avanti: cosicché, se colpite alle spalle, vi cadono addosso — a volte con splacevoli conseguenze. L'area di gioco non è enorme e ci sono solo dieci livelli; ciò nonostante, finché dura, Rolling Thunder è abbastanza divertente da valer bene un acquisto.

ta di pozze di acido il cui contatto risulta fatale.

Ogni livello è abbinato ad un limite preciso di tempo, e non riuscendo a raggiungere la fine del livello prima dello scadere di tale limite si perde una delle cinque vite. Al termine dell'ultima sezione si affronterà lo stesso Maboo nella prova finale.

Lungo il percorso ci si imbatte in guardie color porpora, gialle e bianche: per ucciderle occorrono, rispettivamente, una, due e tre pallottole. Esse sparano, tirano pugni e lanciano bombe, con la conseguente riduzione dell'energia vitale di Albatross o il suo completo annientamento. Dal quarto livello in avanti ci si troverà di fronte dei mortali laser automatici e degli indiatolati uomini-

torcia che dovranno essere evitati o annientati.

Le porte tornano utili per evitare le pallottole del nemico o per raccogliere delle munizioni extra per due tipi di arma da fuoco. Attraversando le porte segnate con una pallottola vengono sommati 50 colpi extra ai 50 iniziali; le porte che portano come simbolo un mitra procurano munizioni più potenti, ma solo 25 colpi per volta.

PRESENTAZIONE 68%

Possibilità di alternare gli effetti sonori e la musica, pulsante di pausa ed un effetto visivo appropriato.

GRAFICA 71%

Sprite sufficientemente fluidi nel movimento ma troppo rozzi nella definizione sovrapposti a fondali colorati e variati.

SUONO 36%

Musica piagnucolosa accompagnata da effetti sonori 'di gioco' puramente funzionali.

APPETIBILITÀ 80%

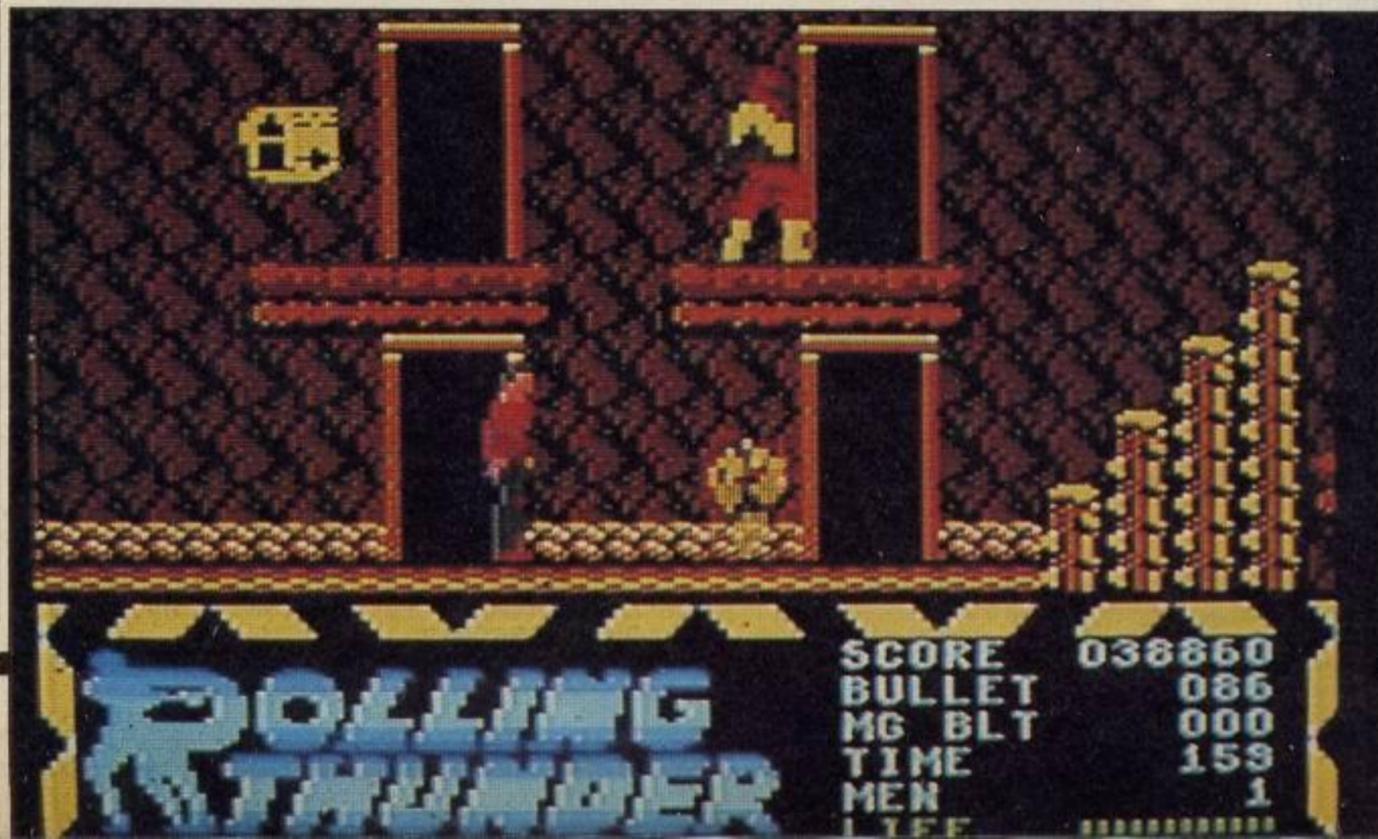
Una volta che ci si è impadroniti dei quasi goffi comandi di gioco, di azione ce n'è in abbondanza.

LONGEVITÀ 77%

Dieci livelli di crescente rudezza e un numero sufficiente di elementi diversi da rendere il tutto avvincente.

GLOBALE 76%

Mediocre come conversione, ma senza dubbio un buon gioco.



PROFESSIONAL BMX SIMULATOR

Code Masters, Cbm64, cass. £ 12.000, joystick & tastiera
AMIGA n.p.

Facendo seguito al già famoso BMX Simulator ecco il primo della nuova serie di giochi nella categoria Plus della Code Masters. Esso offre al giocatore la scelta fra due livelli di difficoltà - Normale ed Esperto - da provare sopra tre differenti percorsi di gara: Immondezzaio, Cava e Deserto.

Dallo schermo iniziale il giocatore può decidere se gareggiare sui percorsi presenti in memoria oppure caricarne di nuovi. Premendo la barra spaziatrice si selezionano varie combinazioni di avversari del tipo umano/computer, dando la possibilità di avere fino a quattro concorrenti (due ai joystick, due alla tastiera).



Professional BMX Simulator può vantare gli stessi eleganti fondali del suo predecessore, ed un uguale livello di giocabilità. Sfortunatamente, del gioco originale ha mantenuto anche alcuni degli aspetti più irritanti; quello che salta particolarmente agli occhi è che i ciclisti sono così incasinati dopo uno scontro da girare le loro bici nella direzione sbagliata andandosi spesso a scontrare direttamente con un nuovo ostacolo. Almeno in questa versione si può passare in mezzo agli altri concorrenti. A dispetto di questi seccanti particolari, l'aggiunta di un livello avanzato e di piste extra rappresentano un buon investimento - soprattutto per i gruppi di quattro smanettoni.

L'azione di gioco viene mostrata con un'inquadratura dall'alto, con un pannello di controllo in basso sul quale ci sono i nomi dei concorrenti, i tempi di gara ed i giri completati. Le corse assumono la forma di combinazioni sempre più rischiose di salti, di acrobazie e di arrampicate da eseguire entro un determinato limite di tempo.

La versione Esperto ospita la possibilità di ridefinire il tipo di pneumatico e la grandezza della corona, un tempo limite più ristretto e il rilevamento di collisione con gli avversari. Al concludersi di ogni gara si può rivedere al rallentatore tutta l'azione.

PRESENTAZIONE 94%
Istruzioni e consigli esaurienti, chiarezza di rappresentazione grafica, possibilità di gara per quattro concorrenti simultaneamente, veloce multicaricamento e poster in regalo.

PRESENTAZIONE 94%

GRAFICA 76%
Sprite a volte scadenti circondanti da fondali nitidi e colorati.

SUONO 60%
Piaciutevole la colonna sonora iniziale, ma gli effetti sonori del gioco vero e proprio sono puramente funzionali.

APPETIBILITA' 81%
L'elemento competitivo e la varietà di percorsi si dimostrano avvincenti.

LONGEVITA' 72%
L'opzione per quattro giocatori riscatta lo schema di gioco spesso frustrante.

GLOBALE 76%
Una simulazione corsistica splendidamente presentata e molto gradevole rovinata da un sistema di controlli abbastanza goffo.

Una simulazione corsistica splendidamente presentata e molto gradevole rovinata da un sistema di controlli abbastanza goffo.

▼ Una veduta dall'alto di una delle piste di gioco



SANDIT MARKET

VENDITA PER CORRISPONDENZA

COMPUTER-ELETRONICA-RICE TRASMETTITORI



150 pagine illustrate con 2200 articoli

- RICETRASMETTITORI • ELETTRONICA
- COMPUTERS • HOBBYSTICA

INVIARE L. 7.000 IN FRANCOBOLLI PER COSTO CATALOGO E CONTRIBUTO SPESE SPEDIZIONE

SANDIT S.R.L. - VIA S.F. D'ASSISI 5
TEL. 035/224130 - 24100 BERGAMO

COMPUMARKET S.R.L. - VIA S. ROBERTELLI 17b
Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO



VOGLIATE INVIARMI COPIA DEL VOSTRO CATALOGO, ALLEGO L. 7.000

NOME COGNOME

VIA

CITTÀ CAP.



SoftMail News



® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Grazie ai numerosissimi clienti affezionati e a coloro che ogni giorno si aggiungono al nostro mailing-list, SoftMail è diventata la maggiore organizzazione di vendita per corrispondenza di software ed accessori per computers in Italia. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece desidera ricevere informazioni più complete, può chiamare quando vuole. Le spese di spedizione sono gratuite se l'ordine supera Lit. 50.000; per ordini inferiori a tale importo il concorso spese è di Lit. 5.000. **NOTA BENE:** i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit. 3.500.

ATARI 130/800 (CASSETTA)	
Grand Prix simulator	5.000
Rampage	18.000
ATARI 130/800 (DISCO)	
Eternal dagger	35.000
ACCESSORI	
Copritastiera A500	25.000
Drive esterno Amiga	299.000
Joy. IBM con scheda	99.000
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phasor One	29.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat (tappetino)	22.500
MouseHouse (coprin.)	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
AMSTRAD CPC 464 (CASSETTA)	
Arcade force 4	18.000
Gauntlet 1+2	18.000
Gee Bee Air Rally	18.000
Match day II	18.000
Platoon	18.000
AMIGA	
Beyond Zork	49.000
Bubble bobble	29.000
Chessmaster 2000	29.500
Crack	35.000
Dark castle	49.000
Earl Weaver baseball	29.500
ECO	39.000
Ferrari F1	Telef.
Flinstones	Telef.
Golden path	29.000
Joe blade	18.000
Obliterator	45.000
Pink Panther	Telef.
Ports of Call	69.000
Roadwars	35.000
Seconds out	35.000
Sentinel	Telef.
Star wars	35.000
Strike force harrier	49.000
Test drive	33.000
Tetris	39.000

Thai boxing	18.000
The Bard's Tale I	29.500
Western games	39.000
Xenon	35.000
ATARI ST	
Black lamp	39.000
Carrier command	Telef.
Catch 23	59.000
Dark castle	59.000
ECO	35.000
Golden path	29.000
Ikari warriors	29.000
Joe Blade	18.000
Thrust	25.000
Universal military	35.000
Warhawk	25.000
Xenon	35.000
COMMODORE 16/PLUS 4	
Champ. Wrestling	18.000
Elite collection	25.000
COMMODORE 64/128 (CASSETTA)	
Advanced flight tra.	22.000
Arcade alley	18.000
Black lamp	18.000
Bmx kids	5.000
Corporation	18.000
Dan dare II	18.000
Demon stalker	22.000
Gauntlet 1+2	18.000
IO	18.000
Konami collection	18.000
Magnetron	18.000
Match day II	12.000
Morpheus	29.000
PHM Pegasus	22.000
Platoon	18.000
Rimrunner	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Skate or die	22.000
Superstar soccer	18.000
Target renegade	12.000
The train	22.000
Test drive	22.000
Top 10 collection	18.000
Troll	18.000
World tour golf	22.000

COMMODORE 64/128 (DISCO)	
Apollo 18	29.000
ATF Adv. Tact. Figh.	25.000
Black lamp	25.000
Corporation	29.000
Earth orbit station	35.000
Frankenstein	29.000
Gee Bee Air Rally	29.000
Ikari warriors	19.900
Intrigue	25.000
Jack the ripper	29.000
Maniac mansion	49.000
WWF Wrestling	Telef.
Morpheus	35.000
Power at sea	29.000
Rimrunner	25.000
S.E.U.C.K.	35.000
Skate or die	29.000
Strike fleet	29.000
Target renegade	15.000
Tetris	25.000
The Bard's Tale I	29.000
The Bard's Tale II	29.000
The Bard's Tale III	Telef.
The train	29.000
Top 10 collection	25.000
Troll	25.000
Wolfman	29.000
MS-DOS (DISCHI DA 5")	
California games	29.000
Ikari warriors	39.000
Test drive	Telef.
Tetris	39.000
Universal military	59.000
Wall Street	29.000
MSX	
Bmx simulator	5.000
Indiana Jones	12.000
SPECTRUM 48K	
ATF Adv. Tact. Figh.	18.000
Black lamp	18.000
Gauntlet 1+2	18.000
Gee Bee Air Rally	18.000
Ikari warriors	18.000
PHM Pegasus	22.000
Superstar soccer	18.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 300.174

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:

[] ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA CARTASI NUMERO _____

SCADENZA _____

[] PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PER ORDINI INFERIORI A LIT. 50.000 SOMMARE LE SPESE POSTALI DI LIT. 5.000

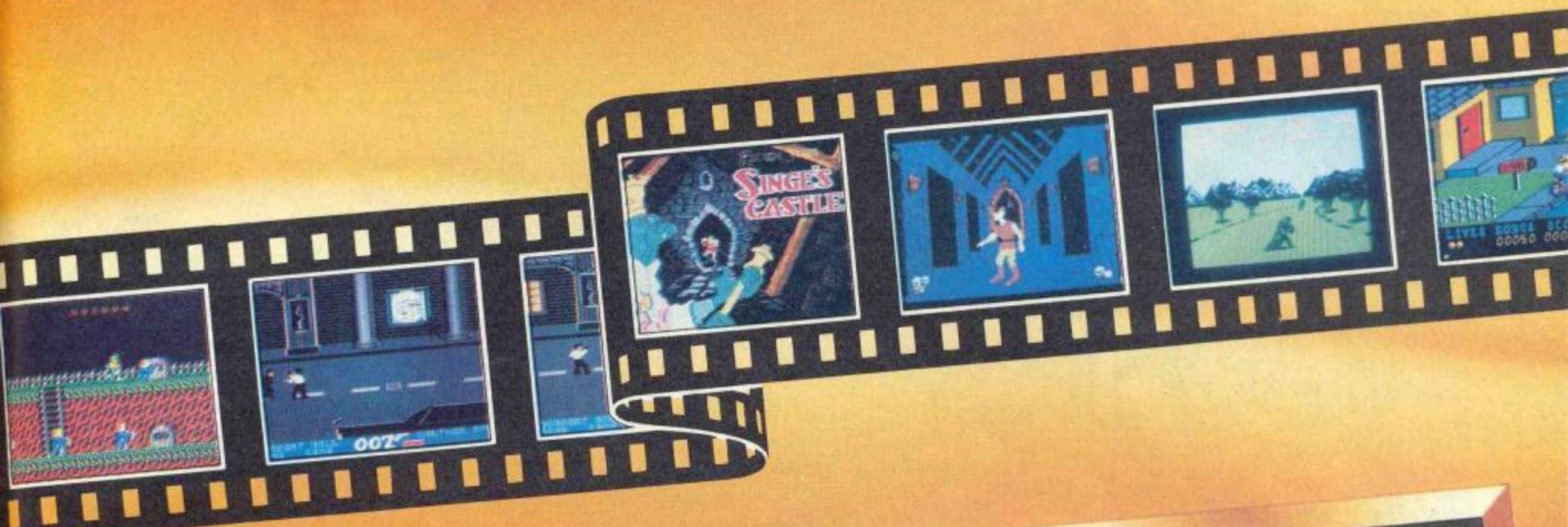
ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) ZZAP 5/88 TOTALE LIRE _____

COGNOME E NOME _____

INDIRIZZO _____ N. _____

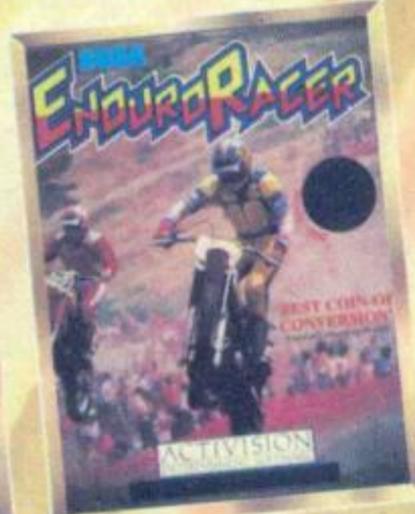
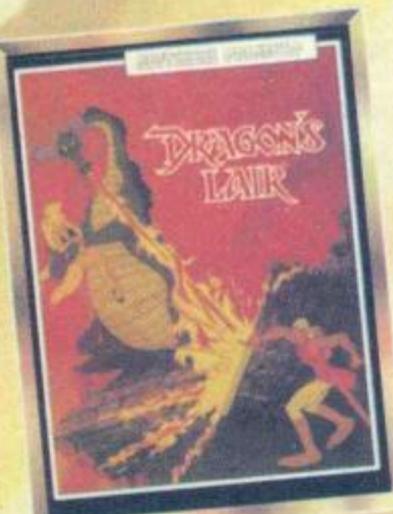
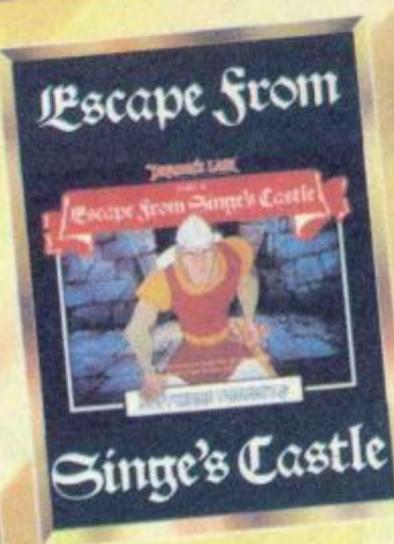
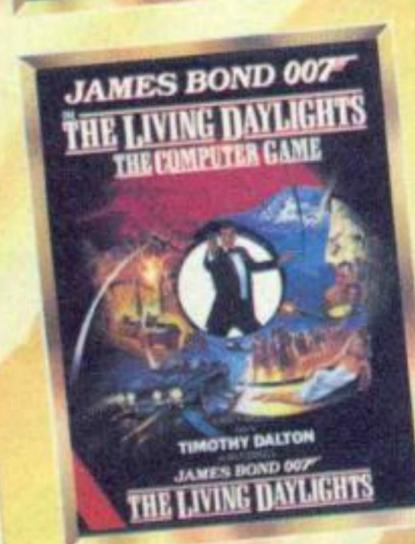
CAP _____ CITTA' _____ PROV. _____ TELEFONO _____

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____



6-PAK

VOL.3 elite.



C64 Cass.	18.000
C64 Disco	25.000
SPECTRUM	18.000
AMST. Cass.	18.000

elite.



TEST

"Gioco" "Caldo"

PAC-LAND

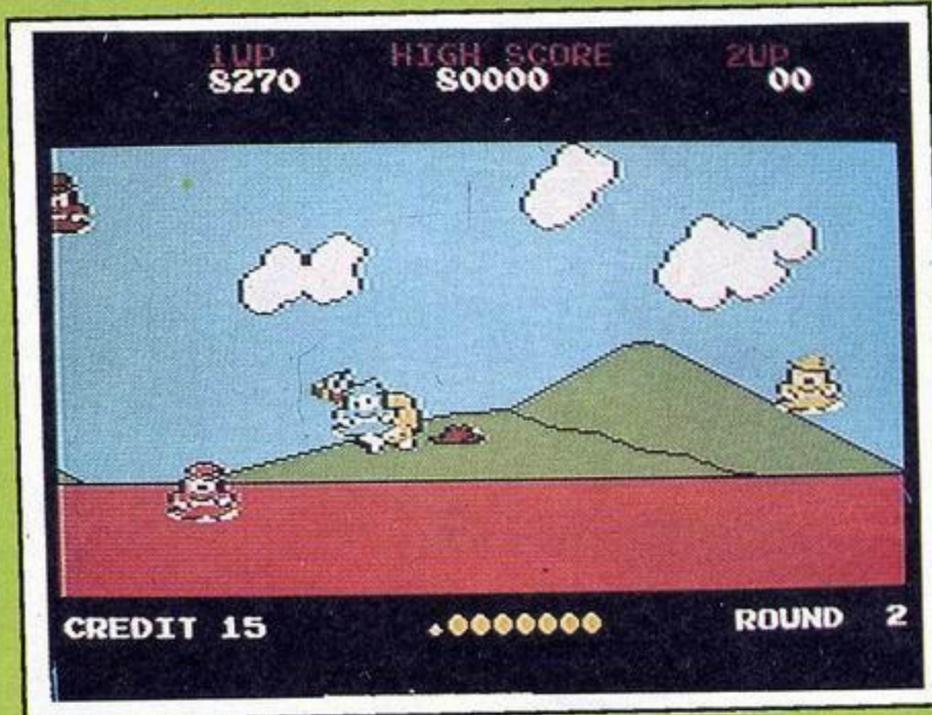
Quicksilva, Cbm64/128 cass. £ 18.000, disco £ 25.000; joystick o tastiera
ATARI ST & AMIGA (annunciati)

• Il piccolo mangia-pillole giallo sfida i suoi avversari nel Paese delle Fate

Credete nelle fate? PacMan ci crede sicuramente! Una di esse si è perduta nel regno di *Pac-Land*, ed essendo PacMan giallo in tutto tranne che nello spirito, decide di nascondersi sotto il suo cappello e riportarla sul lato estremo dell'isola dove l'attende la porta magica che conduce al Paese delle Fate. Il duro viaggio attraverso i villaggi, sulle montagne e lungo i deserti è reso ancora più pericoloso dallo scompiglio continuo provocato dai perenni nemici di PacMan, i fantasmi Blinky, Pinky, Inky e Clyde.

Pac-Land si gioca come un 'platform game' a scorrimento orizzontale, dove Pac può di camminare, correre e saltare attraverso gli scenari che si estendono da un lato all'altro dello schermo. Davanti a Pac scorrono idranti, cactus e ceppi d'albero da scavalcare. Più avanti egli incontra ostacoli più pericolosi, come piattaforme mobili composte da tronchi rotolanti, e lunghe distese d'acqua oltre le quali si riesce a saltare solo scuotendo forsennamente la leva del joystick.

Tuttavia, il vero pericolo è costituito dai fantasmi che, sebbene una volta si accontentassero soltanto di scorazzare lungo i la-



▲ Uno dei numerosi fondali nitidi e colorati

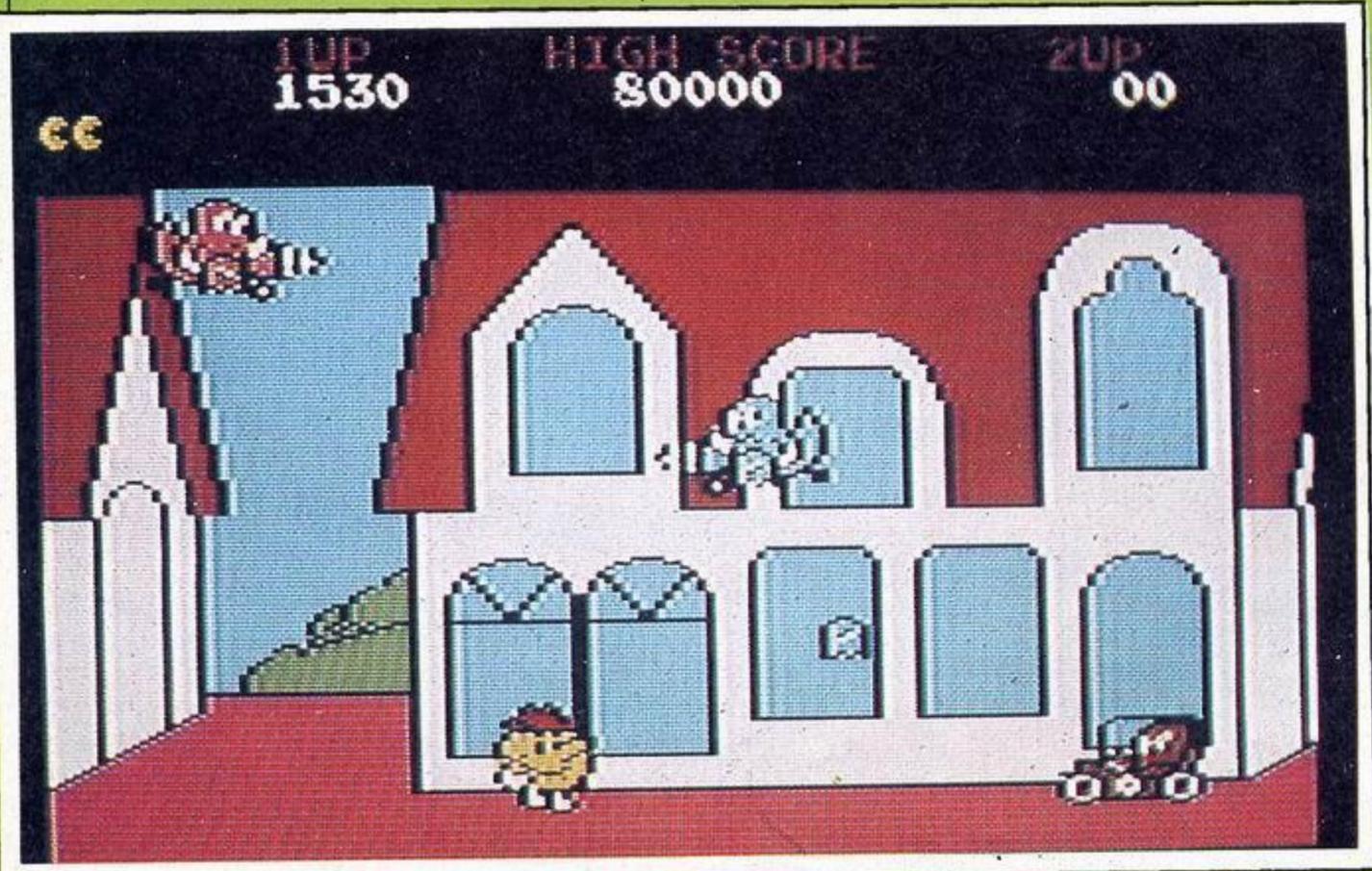
birinti, ora non si fanno troppi scrupoli nell'adottare nuovi mezzi di trasporto pur di perseguire i loro vili obiettivi. Lo strombazzare di un clacson avverte dell'imminente arrivo di uno spettro alla guida di una grossa automobile, mentre un ronzio dall'alto

annuncia l'approssimarsi di un aeroplano fantasma, o, per essere più precisi, di un fantasma dentro un aeroplano, che non ci pensa due volte a bombardare. Queste ultime, nel caso cadano sui cappello di feltro di Pac, provocano la distruzione di una del-

Mi vergogno un pò a confessare che mi sono lasciato sfuggire la versione da bar di *Pac-Land*, e a giudicare da questa conversione mi sono perso proprio qualcosa di grandioso! Una struttura di gioco chiara ed ordinata ti consente di penetrare subito nel vivo dell'azione, e questa semplicità non pregiudica affatto un entusiasmo duraturo. La grafica stile 'cartone animato' (che provoca persino un mutamento d'espressione nel viso di Pac quando lo si fa correre più in fretta), allegre musicchette, bonus nascosti e persino un sistema di riconoscimenti, danno al gioco quella tipica sensazione da 'sala giochi'. Il livello di difficoltà è gradatamente distribuito, e *Pac-Land* offre una dura sfida nei percorsi finali dove troviamo, fra gli altri pericoli, degli enormi laghi che vi faranno venire i crampi al polso col quale muovete il joystick. C'è poco che io possa aggiungere, tranne che *Pac-Land* è la migliore conversione da 'sala giochi' che io abbia visto dall'uscita di *Buggy Boy*. Manca solo la fessura per le monetine!

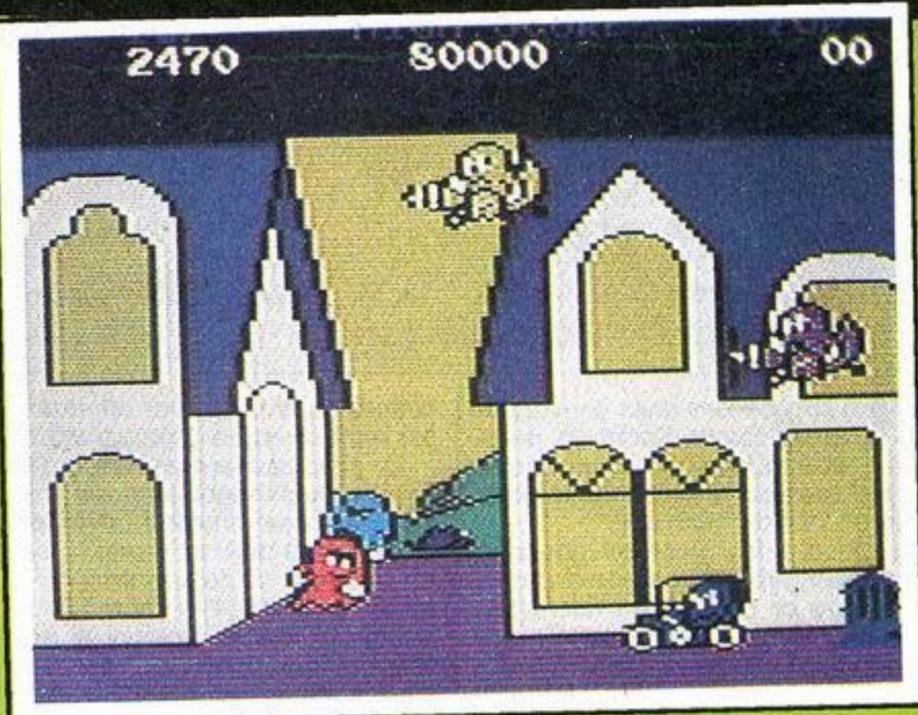


▼ Il ritorno di PacMan



le sue cinque vite. Per sfuggire a questi nefandi pericoli, il nostro rotondeggiante eroe si serve di quel toccasana utilizzato in tante passate avventure, le pillole energetiche. Queste sono disseminate per *Pac-Land* ed aspettano solo di essere raccolte, dopodiché ogni fantasma presente sullo schermo si trasforma in una massa blu tremolante, pronta per essere colpita per guadagnare dei punti bonus. Altre bontà mangerecce sono i frutti che appaiono quando si toccano particolari del paesaggio, ed anche questi danno dei punti extra. Nel passare da un livello all'altro l'energia di PacMan, rappresentata da una fila di piccoli PacMan, diminuisce in lunghezza. Quando raggiunge lo zero, egli viene attaccato senza pietà dai fantasmi e perde subito una vita. Se riesce a raggiungere la fine del livello prima che ciò accada, la fatina spunta da sotto il cappello di Pac per prendere una

Il fascino di Pac-Land è tutto nei suoi personaggi elegantemente definiti e nei suoi scenari colorati. La giocabilità è di una semplicità fanciullesca che entusiasma immediatamente piuttosto che risultare noiosa; a questa azione per niente complessa fa eco l'allegro motivetto di base che fa da sottofondo (e che tuttavia potrebbe risultare seccante per alcuni). La presentazione è ottima, con un (sebbene completamente superfluo) sistema di riconoscimenti, sequenze di intermezzo e pezzi da 'fine livello' che sono tipici dei raffinati particolari aggiuntivi del gioco. Visivamente è piacevole quel tanto che ci si sarebbe aspettati, considerando la semplicità della grafica; nonostante ciò, un'ottima qualità da 'cartone animato' lo accompagna dall'inizio alla fine. Sebbene l'ambientazione suggerisca una certa semplicità di gioco, è necessaria la classica abilità da 'sala giochi' per andare avanti: all'inizio è abbastanza facile, con pochi movimenti oltre all'urtare ed evitare i propri avversari sul suolo e in aria, ma col procedere del gioco la propria abilità viene sempre di più messa alla prova, fino a raggiungere sequenze di feroce 'smanettamento' del joystick e la necessità di un tempismo sempre più preciso. Tutto questo può sembrare un po' esagerato, ma è stato reso così bene da meritare l'attenzione di qualsiasi 'videogiocatore'.



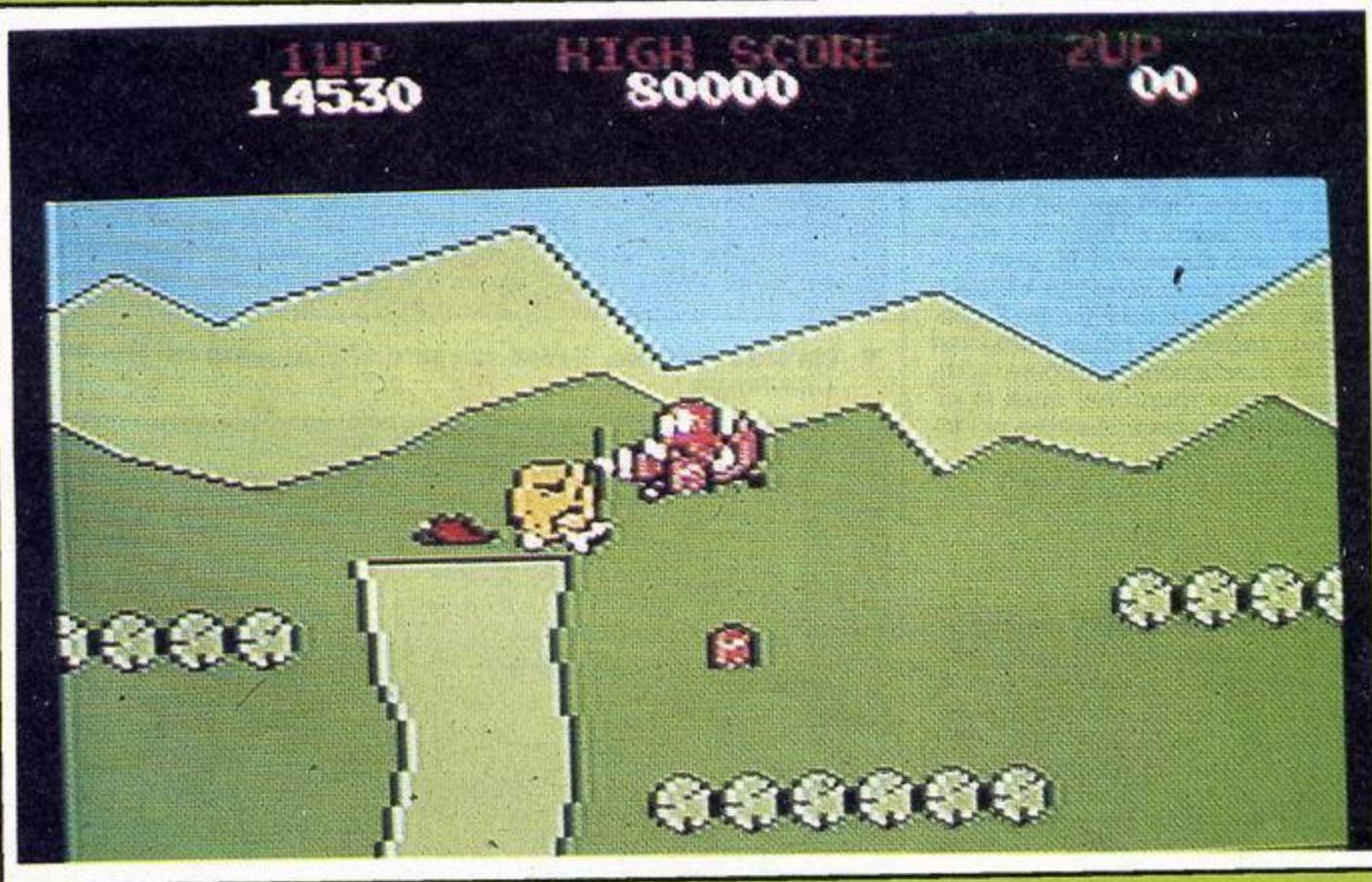
▲ Il pericolo è ovunque!

Ecco uno di quei giochi fanciullescamente semplici, ma infidamente entusiasmanti. Fin dal principio, l'azione scorrevole e stile 'platform game' di Pac-Land si dimostra molto avvincente, ed lo stesso ho fatto fatica a schiodarmi dal computer una volta iniziato a giocare. Non si può non decantare la cura dedicata alla realizzazione di questa conversione, dall'inconfondibile set di caratteri, all'incredibilmente fedele colonna sonora e relative musicchette fino alle sequenze di gioco praticamente identiche all'originale — I programmatori hanno miracolosamente spremuto una completa console da sala giochi del gioco Pac-Land fino a farla entrare in un home computer. Pac-Land è un gioco fantastico, e potrebbe essere la migliore conversione da 'sala giochi' di quest'anno — non lasciatevelo sfuggire.

boccata d'aria fresca, e per conferirgli dei puti extra in base alla quantità di energia rimastagli. Una volta che Pac ha raggiunto il Paese delle Fate lascia libera la sua incantevole amica e la Regina delle Fate appare all'improvviso premiando i suoi sforzi con un paio di scarpe alate. Con questo nuovo equipaggiamento, Pac inizia il suo viaggio di ritorno verso casa dove sua moglie e il suo piccolo lo attendono per ascoltare orgogliosi le sue gesta eroiche. Sfortunatamente, un'altra fatina è caduta attraverso la porta magica e, beh, come si può rifiutare aiuto ad una fatina?



▲ Piattaforme mobili di tronchi rotolanti sono bazzecole per gli eroici e audaci PacMan



PRESENTAZIONE 81%
Uguale alla versione da sala giochi, c'è persino un sistema di riconoscimenti, manca un tasto per iniziare il gioco dal punto interrotto e c'è l'opzione per due giocatori.

GRAFICA 89%
Gli eleganti sprite rendono perfettamente l'atmosfera del gioco originale.

SUONO 92%
I festosi motivetti si accordano splendidamente al gioco.

APPETIBILITÀ 91%
L'azione avvincente ed entusiasmante dimostra un'istantanea irresistibilità.

LONGEVITÀ 90%
Ore ed ore di divertimento da 'platform game'.

GLOBALE 92%
Tutte le migliori caratteristiche dell'arcade originale lo rendono una stupenda conversione.

CHAMPIONSHIP SPRINT

Electric Dreams, Cbm64 cass. £ 18.000, disco £ 25000, Spectrum cass. £ 18.000, joystick o tastiera

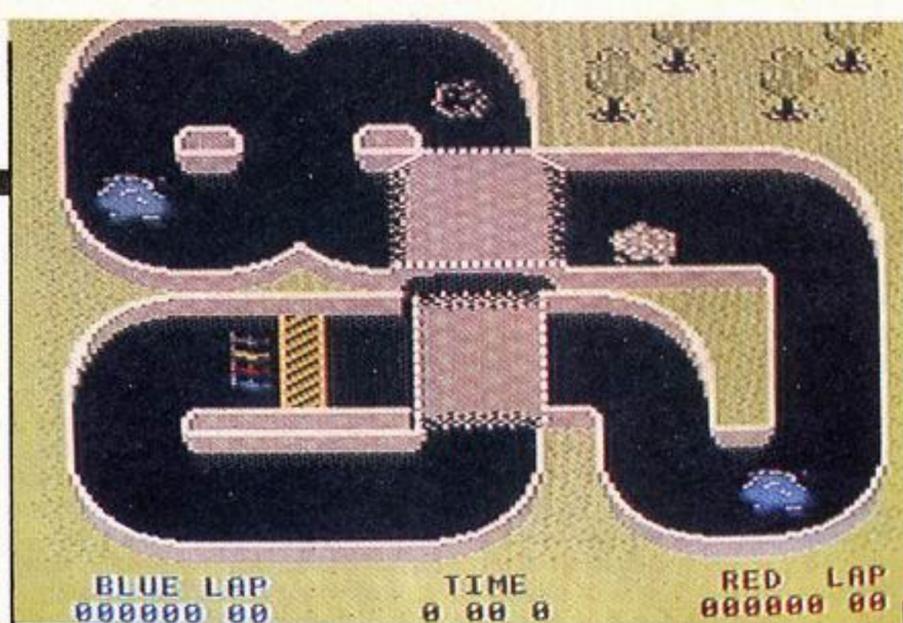
Il successore della conversione di *Super Sprint* da parte della Electric Dreams mette a disposizione delle nuove piste e un 'construction set'.

Fino a tre giocatori possono partecipare ad una corsa che si svolge su otto circuiti ridefinibili. Almeno uno dei partecipanti umani dovrà giungere primo davanti al veicolo teleguidato dal computer, altrimenti il gioco finisce. Raccogliendo le chiavi inglesi color oro si ha la possibilità di effettuare una fra le quattro modifiche disponibili, fra le quali un aumento della massima velocità, un'accelerazione turbo, una trazione migliorata o un eli-

cottero più veloce (per effettuare più rapidamente le riparazioni).

Le piste possono essere modificate selezionando uno dei menu 'a discesa' presenti nella parte superiore dello schermo. L'icona a forma di pagina mostra la sezione di pista disponibile al momento, ma le funzioni di editing più importanti sono accessibili tramite le voci EXTRAS, ABILITY ed OPTIONS.

La sezione EXTRAS consente di cambiare gli elementi decorativi del gioco. Si può aggiungere una tromba d'aria e un numero di chiavi inglesi da uno a quattro, macchie d'olio, acqua e i mucchi di ghiaia (leggasi: strada sdruc-



▲ Il 'construction kit' di *Super Sprint*: tutto qui



Correggetemi se sbaglio, ma la velocità non è forse un fattore vitale in un gioco di corse? Voglio dire, tanto per dare l'impressione di essere lì o qualcosa del genere... Così come è sempre stato per il rombo dei motori... Sì, è quello che si vede alle corse auto-

mobilitiche, non è vero? Beh, a quanto pare la Electric Dreams ha deciso di rompere la tradizione e produrre un gioco di corse di tipo alternativo: un gioco con minuscole auto per niente manovrabili i cui motori producono un suono mellifluido, e che si trascinano lungo piste dai bordi di gomma nei quali si aprono passaggi segreti dai quali si può sgattaiolare e fare due giri di pista in uno. Sicuramente i programmatori non erano soddisfatti di *Championship Sprint* e così hanno inserito la possibilità, per il giocatore, di ridisegnare praticamente il gioco. Sfortunatamente questa possibilità non contribuisce granché a riscattare il gioco, perché le uniche cose non ridefinibili sono i seccanti particolari che ho elencato prima. Se per caso vi capitasse di scorgere *Championship Sprint* sul banco di un negozio di software, innestate il turbo ed evitatelo.



L'idea di base di *Championship Sprint*, sebbene ben presentata, viene compromessa da un gioco orrendamente lento. Il programma è ancora più lento del suo predecessore: guardare la propria auto che si trascina lungo la pista stimola sì la produzione di adrenalina, ma più per la rabbia che per l'asprezza della competizione. Ma i difetti non si fermano qui: la lentezza con la quale l'auto si rigira dopo un urto, il rimescollo di colori dei vincitori sulla schermata della premiazione, l'infalibilità del mezzo guidato dal computer... Il gioco è totalmente privo di atmosfera, una situazione aggravata solo dal flebile sonoro e dalla grafica mediocre — l'unico fattore che lo tiene in vita è la possibilità di gioco a tre — e quando l'azione di gioco è così poco attraente, l'entusiasmo iniziale fa presto a scemare.

ciolevole) vengono distribuiti casualmente quando li si sceglie. La sezione OPTIONS permette di scegliere il numero di partecipanti umani e di iniziare la gara vera e propria. Prima di iniziare a giocare viene sistemato un reticolo di partenza e viene fissata la dire-

zione della corsa. Il menu ABILITY permette di modificare la velocità del veicolo guidato dal computer, il numero di giri ed il fattore di slittamento. In più, è possibile selezionare ognuna delle otto piste per potervi correre o per modificarla.

TOP FUEL CHALLENGE

US GOLD, Cbm64 cass. £ 12.000, joystick e tastiera

In *Top Fuel Challenge* il giocatore si assume la responsabilità di organizzare un'intera stagione corsistica.

Vengono prima di tutto rivelati numero, nome, luogo, classe ed ampiezza del percorso. Quindi si passa allo schermo di pre-qualificazione dove vengono decise le condizioni del percorso, le unità di assistenza, i particolari dell'avvenimento sportivo o della corsa in sé.

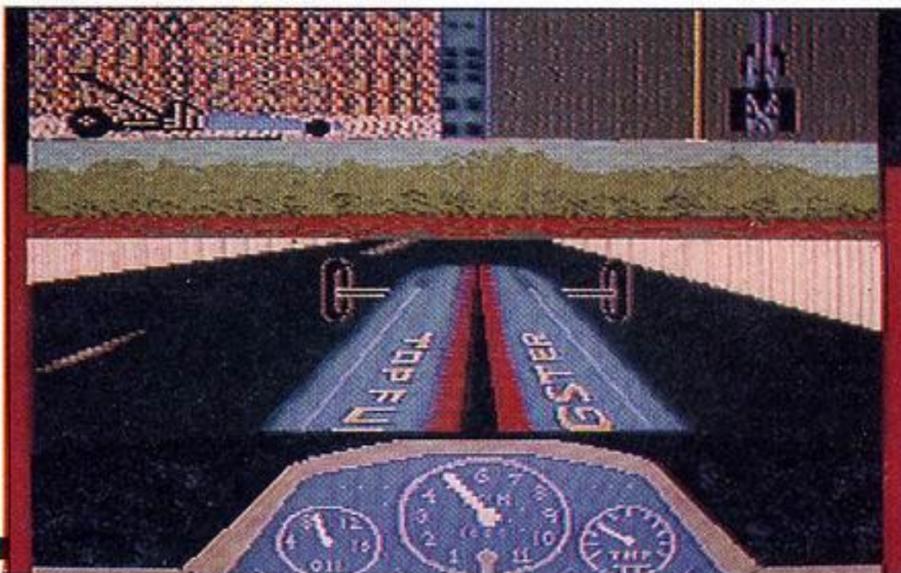
La corsa comprende le ac-

quazioni, una gara di qualificazione e la competizione stessa. Una vista tridimensionale mostra la pista, con indicatori dell'olio, dei giri e dei cavalli-vapore ed in più la vista laterale e superiore del veicolo. Una volta superata con successo la prova di qualificazione, vengono visualizzati la velocità ed il tempo impiegato, seguiti da alcuni particolari sulle prestazioni. La corsa comprende sei round nei quali si affrontano avversari sempre più te-



In *Top Fuel Challenge* ci sono ampi dettagli tecnici; sfortunatamente, non c'è un briciolo di divertimento. Si devono attraversare così tanti complicati, disorientanti e seccanti livelli prima di passare alla sequenza di corsa vera e propria. Soltanto quando hai raggiunto il livello della corsa vera e propria ti rendi conto che non ne valeva affatto la pena. L'effetto tridimensionale è spaventoso, e dello squallido sfondo si può sottolineare solo l'inutilità, mentre il suono si limita a dei flebili effetti per il motore. Persino le istruzioni sono scarse: la maggior parte dei segreti tutt'altro che spettacolari del gioco vengono scoperti attraverso tentativi ed errori - ed il continuo accesso al nastro è una vera seccatura. Se volete darvi alle corse rinunciando a tutte le emozioni di questo sport, provate a dargli un'occhiata.

▼ Un'altra orribile, fiacca corsa d'allenamento in *Top Fuel Challenge*



Il tentativo di combinare assieme strategia ed abilità sportiva è lodevole, ma in *Top Fuel Challenge* sono entrambi male implementati. La sequenza della guida consiste di tre inquadrature mal disegnate del veicolo mentre scoppietta lungo il percorso per qualche secondo prima che l'inevitabile surriscaldamento faccia esplodere il motore. Quindi eccoci ritornati all'intricato metodo di selezione per la riparazione del motore e poi di nuovo alla sequenza di gara. La cosa si ripete, ed eccoci ancora all'intricato sistema di selezione...

I circuiti vengono ridisegnati selezionando col cursore una delle 20 porzioni di pista presenti sullo schermo. Si possono spostare ben 30 porzioni individuali di pista (compresi rettilinei, curve, chicane, ponti, salti e incroci), che vengono selezionate premendo il pulsante di fuoco.

PRESENTAZIONE 76%

Istruzioni esaurienti, 'editor' di gioco completo e semplice da usare, ma il sistema di controllo è goffo e scomodo.

GRAFICA 35%

Sprite compatti ma scarsa varietà di colori nei fondali e negli schermi intermedi.

SUONO 23%

Nessun rumore di motori, piacevoli ma brevi motivetti, e pochissimi, scialbi effetti sonori generali.

APPETIBILITÀ 40%

La possibilità di ridisegnare il proprio circuito di gioco e l'opzione per più giocatori sono delle chicche soffocate dalla lentezza e dalla faticosità dell'azione.

LONGEVITÀ 18%

L'esauriente 'construction set' viene reso superfluo dalla bruttezza del gioco stesso.

GLOBALE 24%

Un lentissimo ed esasperante seguito di Super Sprint.

mibili. Il veicolo può essere modificato o riparato in qualsiasi momento durante la stagione corsistica, e la carriera automobilistica del giocatore termina quando rimane senza soldi.

PRESENTAZIONE 15%

Istruzioni confuse, seccante multicaricamento, insipida rappresentazione grafica e goffi controlli da joystick.

GRAFICA 20%

Un fiavole effetto tridimensionale viene accompagnato da colori opachi e da una scarsa varietà generale.

SUONO 9%

Deboli rumori per il motore; altrimenti è il silenzio.

APPETIBILITÀ 17%

A causa della frustrante presentazione il gioco termina troppo spesso nell'immediata squalifica o sconfitta.

LONGEVITÀ

Numerosi eventi, tutti troppo simili fra loro e troppo noiosi per meritare di essere praticati.

GLOBALE 13%

Una lenta, scialba e spaventosa rappresentazione di una simulazione corsistica.

FRIGHTMARE

Cascade, Cbm64 cass. £ 18.000, disco £ 25.000, joystick

Nei più nascosti recessi dell'inconscio si annidano ricordi primordiali di creature sconfitte eoni fa dalla luce del sole. Soltanto esse riemergono nell'orrenda regione onirica della mente — il luogo dove il giocatore di Frightmare si ritrova improvvisamente intrappolato...

L'obiettivo primario è di riuscire a sopravvivere fino al risveglio, e lo si può raggiungere mettendo

lupi mannari e perfino Satana stesso. Il contatto con loro è fatale, ma per difendersi si hanno a disposizione cinque armi diverse: acqua santa e proiettili uccidono solo determinati mostri, gli orologi indeboliscono tutte le creature e i crocefissi le paralizzano, e c'è un solo revolver d'argento per distruggere il più potente fra i nativi del luogo.

Altri oggetti possono essere rac-



▲ Nel bel mezzo di un brutto sogno

la sveglia sulle 8,12 del mattino. Il gioco inizia a mezzanotte ed ogni nuovo schermo 'a scomparsa' in cui si riesce a penetrare accelera il tempo di sei minuti. L'obiettivo secondario del gioco è portare lo stato onirico al suo massimo livello. Questo viene raggiunto colpendo mostri, raccogliendo calici o usando nel modo appropriato gli oggetti presenti nel proprio inventario.

Nel subconscio abitano molti mostri, fra i quali delle enormi mani,

colti per progredire più velocemente nel gioco, come le ali, che aumentano la portata dei salti, anelli, che incrementano il numero di vite a disposizione, e dei 'trasportatori' che conducono il giocatore in un nuovo schermo.

Penetrando sempre più profondamente nel proprio sé interiore, lo stato del sogno, riportato in lettere nella parte superiore dello schermo, muta di conseguenza. Si comincia così con un 'brutto sogno' per poi procedere lenta-



S.J

Dopo gli ultimi interessanti prodotti, l'ultimo gioco della Accolade è un pò una delusione. Piuttosto che incutere terrore, Frightmare appare semplicemente come un platform game dalle tonalità morboscose. Ammetto che un'atmosfera di terrore è difficile da comunicare, ma tranne qualche sprite o fondale macabro, Frightmare offre poca atmosfera. Penso che l'aspetto più seccante sia la facilità con cui si muore: invece di avere a disposizione un livello di energia che cala gradualmente, con un solo colpo si perde una delle vite. Non c'è spazio per l'esplorazione e, negli schermi più avanzati, la frequenza delle morti diventa davvero scoraggiante. Il desiderio di vedere gli schermi successivi diventa così troppo debole per garantire un gioco continuato, ed il prezzo del gioco non incoraggia certo una mia raccomandazione.



E' da un bel pò che non viene commercializzato un buon 'platform game' per

gli home computer più diffusi... Sarà forse Frightmare a cambiare questa tendenza? Beh, può vantare una grafica graziosamente dettagliata (sebbene colorata modestamente) — la quantità di ore dedicate alla realizzazione di sprite e fondali salta subito agli occhi — e la colonna sonora iniziale è abbastanza ossessionante. Tutto il resto, però, si riduce ad un generico, per niente ispirante, saltellare a destra e a sinistra. Il controllo del personaggio da parte del giocatore risulta impreciso, provocando delle morti abbastanza frequenti e molto frustranti. Il sistema di punteggio lascia trasparire delle innovazioni, ma la scarsa varietà di situazioni fra uno schermo e l'altro smorza qualsiasi sensazione di progresso, e si ha l'impressione, quasi soprannaturale, di aver già visto il tutto da qualche altra parte, e in una forma migliore di questa. Come dicevo all'inizio, è da un bel pò che non si vede un buon 'platform game' per gli home computer più diffusi...

mente fino allo stato di 'orribile incubo'; al di là di quest'ultimo c'è l'agognato risveglio.

PRESENTAZIONE 78%

Istruzioni formato poster, sistema di punteggi innovativo e rappresentazione grafica attraente.

GRAFICA 71%

Fondali molto dettagliati e sprite graziosamente definiti rovinati da un cattivo uso del colore.

SUONO 65%

Colonna sonora d'atmosfera ed effetti sonori originali.

APPETIBILITÀ 42%

La fretta di raggiungere lo schermo successivo è l'unico incentivo.

LONGEVITÀ 22%

La semplice struttura di gioco ed i fattori di acuta frustrazione rendono il tutto rapidamente stancante.

GLOBALE 33%

Un semplice 'platform game' con raccolta di oggetti nascosto dietro un'innovativa presentazione.



ocean



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



MASTERTRONIC



PRESSO TUTTI I RIVENDITORI AUTORIZZATI



SOFT[®]
1988 *center*

SOFTWARE ORIGINALE

CHIEDILO, E' UN TUO DIRITTO

Konami



EPYX

elite



ABRUZZI

COSMOS 3000 Via Mazzini 38 - PESCARA
 COMPUTER CENTER Via B.Croce Galleria Scalo - CHIETI
 LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57 - LANCIANO (CH)
 ELETTRONICA TE.RA.MO. Piazza M.Pennesi 4 - TERAMO
 A.T.C. COMPUTER Via F.Tedesco 7 - ORTONA (CH)
 CIABATTONI LUIGI Via Lepanto 40 - GIULIANOVA (TE)
 VITTORIA & C. Via S.Spaventa - SULMONA (AQ)
 C.P.S. INFORMATICA Via Sallustio 57/59 - AQUILA
 MICROSYSTEM Via Circonvallazione 81 - PRATOLA PELIGNA (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA Piazza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA

COMPUTER CENTRE Piazza Monteoliveto 8 - NAPOLI
 ODORINO FRANCO Piazza Lala 21 - NAPOLI
 ELETTRONICA SDEGNO Via G.Verdi 15 - PORTICI (NA)
 TOP ELETTRONICS Via S.Anna dei Lombardi - NAPOLI

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO Via Murri 75/A - BOLOGNA
 C.A.R.E.M. Piazza Cittadella 40/41 - PIACENZA
 CENTRO COMPUTER Corso Garibaldi 125/AF - FIORENUOLA (PC)
 PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
 A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
 GIORGIO RONCHINI Via Trento 9 - PARMA
 ORSA MAGGIORE Piazza Matteotti 20 - MODENA
 G & D SOFT Piazzale Teggia 18/19 - SASSUOLO (MO)
 COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
 BUSINESS POINT Via C.Maier 85 - FERRARA
 GIO PLASTIK Via S.Romano 90 - FERRARA
 BYTE CENTER Via Turati 18/A - BONDENO (FE)
 BRICOL c/o ESP Via Classicana 408 - RAVENNA
 EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
 EASY COMPUTER Via Lagomaggio 50 A/B - RIMINI (FO)
 COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLÌ
 COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA

FRILJI

MOFERT Viale Unità 41 - UDINE
 COMPUTER SHOP Via P.Reti 6 - TRIESTE
 FOTOTECNICA FTI Piazza Goldoni 7 - TRIESTE
 AVANZO Corso Italia 17 - TRIESTE
 FOTOPTICA BUFFA Corso Italia 21 - TRIESTE

LAZIO

ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
 S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio stazione Termini - ROMA
 DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 - ROMA
 MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17 - ROMA
 BIG BYTE Via de Vecchi Pieralice 35 - ROMA
 METROIMPORT Via Donatello 37 - ROMA
 HOBBY VIDEO Via Tarsia 41 - ROMA
 ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
 NOVELLI RITA Circonvallazione Gianicolesse 240 - ROMA
 RADIO NOVELLI Piazzale Prenestino 34 - ROMA
 RADIO NOVELLI Via Tagliamento 29 - ROMA
 RADIO NOVELLI Viale Libia 69 - ROMA
 RADIO NOVELLI V. Caduti Resist. 303/Gall. Garda 2 - SPINACETO (RM)
 RADIO NOVELLI Via Collalto Sabino 74 - ROMA

LIGURIA

A.B.M. Piazza De Ferrari 2 - GENOVA
 VIDEO PARK Via Carducci 5/7R - GENOVA
 PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA
 CEIN Via Merano 3/R - SESTRI PONENTI (GE)
 FOTO MAURO Via Canepari 183/R - RIVAROLO (GE)
 F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4/E/19 - RAPALLO (GE)
 INPUT Via Lungomare di Pegli 17/R - GENOVA
 CENTRO HIFI VIDEO Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM)
 ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA
 SCK COMPUTER Via Piave 78/rosso - SAVONA
 FERRARI E LAZZONI Via Genova 33/35 - CEPARANA (SP)

LOMBARDIA

GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
 GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
 GIGLIONI Viale Sturzo 45 - MILANO
 SUPERGAMES Via Vitruvio 38 - MILANO
 TRONI GAMES Via Pascoli 56 - MILANO
 PERGIOCO Via S.Prospiero 1 - MILANO
 COMPUTER SERVICE SHOP Via Ravizza 8 - MILANO
 DOMUS Via Sacchini 20 - MILANO
 NEWEL Via Mac Mahon 75 - MILANO
 ALPHA COMPUTER Via Tavazzano 14 - MILANO
 CIRCE ELETTRONICS Viale F.Testi 219 - MILANO
 SHOW ROOM Via P.Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)
 DECO Via dei Platani 4 - ARESE (MI)
 GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 - CINISELLO BALSAMO (MI)
 GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
 M.B.M. INFORMATICA Corso Roma 112 - LODI (MI)
 PENATI Via G.Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
 PENATI Via Ticino 1 - ABBiateGRASSO (MI)

BIT '84 Via Italia 4 - MONZA (MI)

IL CURSORE Via Campo dei Fiori 35 - CORBETTA (MI)
 DEMO GIOCATTOLE Via S.Maria 54 - PARABIAGO (MI)
 CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)
 32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
 SUPERGAMES Via Carobbio 13 - VARESE
 COMPUTERIA Piazza del Tribunale - VARESE
 BUSTO BIT Via Gavinaro 17 - BUSTO ARSIZIO (VA)
 CURIONI Via Ronchetti 71 - CAVARIA (VA)
 COMPUTER SHOP Via A.da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
 TINTORI ENRICO Via Broseta 1 - BERGAMO
 SANDIT Via F.d'Assisi 5 - BERGAMO
 REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
 GBC DI CREMA Via IV Novembre 56/58 - CREMA (CR)
 VIGASIO MARIO Corso Zanichelli 3 - BRESCIA
 SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
 IL COMPUTER DI FERRARI Via Indipendenza 88 - COMO
 MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
 RIGHI ELETTRONICA Via Leopardi 26 - OLGiate COMASCO (CO)
 RIGHI ELETTRONICA Via Bernasconi 12 - UGGiate TREVANO (CO)
 LECCO LIBRI Via Cairoli 48 - LECCO
 TEMPORIN GIANNI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV))

MARCHE

CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
 EMJ Piazza Repubblica 5 - JESI (AN)
 BIT & VIDEO Corso Matteotti 28 - JESI (AN)

PIEMONTE

ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4 - TORINO
 AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
 COMPUTER GAMER Via Carlo Alberto 39/E - TORINO
 COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
 MARCHISIO GIANNA Via Pollenzo 6 - TORINO
 RADIO TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - TORINO
 LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C - NOVARA
 COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
 COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
 ALL COMPUTER C.so Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
 ELLIOTT COMPUTER Piazza Don Minzoni 32 - VERBANIA (NO)
 PROGRAMMA 3 V.le Buonarroti 8 - NOVARA
 RECORD Corso Alfieri 166/3 - ASTI
 ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 - CUNEO
 ASCHIERI G.FRANCO C.so Emanuele F. 6 - FOSSANO (CN)
 PUNTO BIT Corso Langhe 26/C - ALBA (CN)
 S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)
 GARASSINI ANNIBALE Via Roma 14 - NOVI LIGURE (AL)

PUGLIA

DISCORAMA Corso Cavour 99 - BARI
 CEMM MELCHIONI ELETTR. Via C.Pisacane 11 - BARLETTA (BA)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA

A ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
 IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA

HELP COMPUTER Via degli Artisti 5/A - FIRENZE
 PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
 TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
 C.P.U. Via Ulivelli 39/R - FIRENZE
 C.P.U. Via Settesoldi 32 - PRATO (FI)
 FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
 WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI
 TUTTO COMPUTER Via Gramsci 2/A - GROSSETO
 OFFICE DATA SERVICE Gall. Nazionale - PISTOIA
 BIG BYTE SHOP P.zza Risorgimento AREZZO
 I.C.S. Via Garibaldi 16 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)
 CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26 - LUCCA

TRENTINO ALTO ADIGE

ERICH KONTSCHIEDER Gesh Standort Merano: Lauten 313

UMBRIA

GBC P.ta Sant'Angelo 23/A - TERNI
 MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
 STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

VENETO

BIT SHOP COMPUTERS Via Cairoli 11 - PADOVA
 COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
 CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
 REBEL Via F.Crispi 10 - S.DONA' DI PIAVE (VE)
 VIDEOPLAY Via G.Bonazzi 14 - ARZIGNANO (VI)
 CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
 FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VE)
 RADIO POLO Via Cav.Vittorio Veneto 20 S.BONIFACIO (VR)
 TELERADIO FUGA San Marco 3457 - VENEZIA
 TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
 CASTAGNETTI Via Strà 19 - CALDIERO (VR)



BUDGET TEST

HALLS OF THE THINGS

Firebird, Cbm64 cass. £ 5.000, joystick e tastiera

Sette anelli magici sono nascosti nei sette piani di un'altissima torre. L'eroe del caso è un mago, il cui scopo è quello di ritrovare gli anelli e, dopo averli raccolti, penetrare in un terribile sotterraneo dove si nasconde una chiave che gli permetterà di fuggire. A guardia dei vari livelli a scomparsa ci sono delle raggelanti Cose che ostacolano la vostra avanzata; per fortuna il mago è armato di spada, di una faretra piena di frecce, di palle di fuoco e di saette.

L'azione può essere tempora-

neamente sospesa in ogni momento durante lo svolgersi del gioco, rivelando uno schermo di informazione. In esso viene riportato il numero di anelli ritrovati, di Cose uccise e di frecce rimaste, e la situazione attuale dei propri poteri magici e delle ferite riportate. I colpi ricevuti possono essere medicati, ma questo comporta un'usura del potere magico, il quale può essere recuperato solo raccogliendo le pozioni disseminate lungo il labirinto. Se il livello di infermità raggiunge il 100% il gioco termina.



▲ La grafica ridotta all'osso nasconde dietro di sé uno splendido gioco



Ricordo come lo giocavo in continuazione sullo Spectrum quattro anni e mezzo fa, e

a tutt'oggi non ha perso nemmeno un pò del suo fascino. La grafica e il suono sono davvero terribili, provenendo dalla 'scuola minimalista' degli effetti speciali, ma questa semplicità contribuisce alla paurosa sensazione di trovarsi da soli con poche probabilità di riuscita. Appena ci si abitua al sistema di controllo da tastiera l'azione di gioco diventa frenetica ed avvincente: difendersi a colpi di saette, voltare l'angolo per ritrovarsi faccia a faccia con un'orda di terribili Cose annidate nell'ombra... Cercate di dimenticare i personaggi a forma di bastoncino e le mediocri strutture lineari: Halls of the Things è facile da prendere e difficile da mollare.

PRESENTAZIONE 76%

Ampia gamma di opzioni intaccata solo dalla carenza di istruzioni e dal lento accesso al gioco vero e proprio.

GRAFICA 24%

Colori foschi, animazione povera e radici fondali risollevati da un occasionale tocco di raffinatezza.

SUONO 20%

Pochi effetti, ma d'atmosfera.

APPETIBILITA' 69%

Un pò difficile da ingranare finché non si ha acquistato una certa familiarità coi controlli.

LONGEVITA' 88%

La formazione casuale del sotterraneo, la possibilità di variare i gradi di difficoltà e la varietà di armi e di azione mette a disposizione un gioco diverso ad ogni partita.

GLOBALE 88%

Un classico attempato ma molto giocabile.



La brutta grafica di Halls of the Things nasconde un gioco interessante ed entusiasmante. La presentazione è eccellente: la gamma di controlli e di armi disponibili è stupendamente ricca, e la possibilità di ridefinire i parametri di gioco si dimostra soddisfacente in tutti i livelli di gioco.

All'inizio può risultare piuttosto confuso, principalmente a causa delle istruzioni poco esaurienti, ma una volta che ci si è abituati all'uso della tastiera, ci si potrà lanciare in lunghe ed appaganti partite. Acusticamente non è per niente speciale, ma gli spartani effetti sonori che effettivamente esistono danno un piccolo contributo all'atmosfera di gioco. Raccogliere oggetti ed annientare mostri è cosa ordinaria, ma raggiungere l'obiettivo finale è tutt'altro che semplice: la disposizione casuale del sotterraneo ad ogni partita garantisce la sua longevità. Lo raccomando a tutti coloro che vogliono cimentarsi in una classica azione di combattimento.

PROWLER

Mastertronic, Cbm64 cass. £ 5.000, joystick e tastiera

Lo scopo di Prowler è la difesa dell'umile pianeta Ferantoo, attaccato dai malvagi Peradusiani. Alla guida di un elicottero Northall Q15-C, il giocatore si lancia in una delle dieci missioni, ognuna con cinque livelli di difficoltà.

Il pianeta viene rappresentato come un paesaggio a scorrimento tridimensionale, sopra il quale i nemici si spostano coi loro carri armati, aeroplani e astronavi madri. Sono disponibili

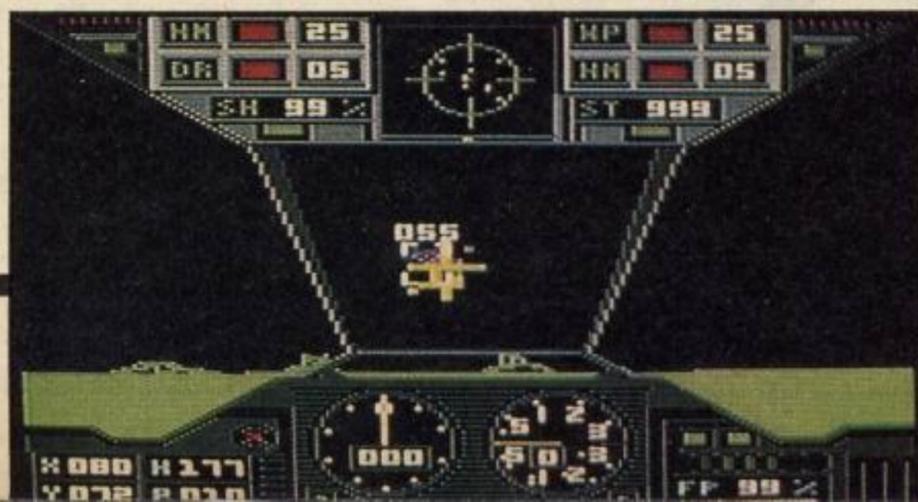


Nonostante la trama basata sui soliti problemi di alieni, Prowler appare alquanto interessante dal punto di vista della realizzazione grafica e della struttura generale. Sfortunatamente è solo una questione di apparenza — la struttura di gioco è vergognosa.

La quantità di scenari non ha poi grande importanza, dato che in sostanza sono virtualmente identici, con l'unica differenza rappresentata dal numero di alieni. Lo stesso discorso interessa anche al movimento della grafica: la maggior parte del tempo si ha semplicemente l'impressione di roteare dentro un elicottero scarsamente controllabile. L'effetto tridimensionale è altrettanto inutile in quanto l'orizzonte non si avvicina mai più di tanto e non ci sono altre caratteristiche del terreno oltre agli alieni; il risultato di tutto ciò è che non c'è una reale sensazione di velocità. C'è un certo fascino nel colpire gli alieni che ti vengono addosso, ed il sistema di puntamento funziona bene, ma l'azione di gioco è troppo ristretta per fare di questo gioco un indispensabile acquisto.

cinque tipi di armi per contrastarli: una granata pesante e cinque tipi di missili per combattimento terra/aria. Uno scudo magnetico protegge il vostro velivolo dai proiettili nemici, e si rige-

▼ La carlinga dell'elicottero Northall Q15-C



nera col passare del tempo; se esso dovesse esaurirsi, il gioco termina. Alla fine di ogni missione viene fornito un rapporto finale sull'operato del giocatore.

PRESENTAZIONE 78%

Ampia gamma di opzioni e di controlli, istruzioni complete e rappresentazione grafica d'effetto.

GRAFICA 43%

Uso limitato dei colori e movimento tridimensionale inefficace.

SUONO 31%

Effetti sonori rumorosi rovinati dalla monotonia.

APPETIBILITA' 62%

Il frenetico combattimento e il controllo del velivolo si dimostrano avvincenti per un pò di tempo.

LONGEVITA' 30%

Sebbene le missioni siano numerose, la mancanza di una vera diversità di situazioni scoraggia la voglia di continuare.

GLOBALE 49%

Un programma splendidamente presentato notevolmente carente nella struttura di gioco.

UCM

MAD, Cbm64 cass. £ 7.500, joystick

All'alba del XXII Secolo le prigioni della Terra sono diventate pericolosamente sovraffollate. Per ovviare al problema è stata realizzata un'enorme prigione spaziale in orbita intorno al pianeta; fra le sue mura sono rinchiusi due noti criminali, Mandroid e Warmonger. Interpretando entrambi i personaggi, l'obiettivo del giocatore è semplicemente quello di fuggire. In alternativa, è disponibile un'opzione per due giocatori simultaneamente.

La prigione scorre verticalmente ed è realizzata con una serie di piattaforme che è possibile aggirare o scavalcare. War-

monger è armato di bazooka a ripetizione, Mandroid ha un laser automatico trapiantato chirurgicamente nel suo corpo; entrambe le armi vengono usate per annientare le ondate di guardie che li attaccano senza tregua. Alcune guardie possiedono dei mortai che i fuggitivi possono raccogliere ed utilizzare per un tempo limitato. In fondo alla prigione una navicella di emergenza attende gli evasi per condurli verso la libertà.

In fondo allo schermo una serie di informazioni fra cui il punteggio dei due giocatori, il numero di vite e la quantità di energia rimanente per le armi.



La sceneggiatura che fa da sfondo ad UCM è un velo sottile sotto il quale si cela uno 'shoot'em up' economico davvero mediocre. Il gioco consiste semplicemente nello sparare pallottole che rimbalzano come palline da ping pong contro orde di sprite

che ti si avventano addosso e nell'evitare il contatto con questi ultimi. L'unico diversivo consiste nella relativa pericolosità del paesaggio, poiché i salti richiedono una certa abilità da 'platform game' e si rivelano più emozionanti delle sparatorie. Il peggior difetto è il cattivo rilevamento di collisione fra i personaggi e le pallottole, del quale lo schema di gioco risente in maniera abbastanza grave. A parte queste critiche, UCM è abbastanza giocabile, e può garantire un divertimento a breve termine; a lungo andare, tuttavia, il numero di varianti nella grafica o nello schema di gioco è troppo esiguo per meritare attenzione.



▲ I cloni di Commando hanno invaso una stazione orbitale...



Fin dall'inizio risulta chiaro che il programmatore si è servito di routine e di elementi grafici tratte da un misto di giochi e di demo del Computer (un servizio telematico inglese. NdT) che valevano qualcosa solo nel loro ambiente originale. Questi sono stati poi rimescolati assieme ma il processo di amalgamazione non è stato realizzato per niente bene, ed il risultato è poco più che un esercizio di programmazione degli effetti di gioco ed un tentativo di far stare sullo schermo quanti più sprite è possibile nello stesso tempo. Il controllo del 'Commando' spesso si inchioda e se avete la possibilità di giocare in due ci divertirte un sacco perché i movimenti del joystick del vostro compagno di gioco influenzano quelli del vostro personaggio.

PRESENTAZIONE 55%

Opzione per due giocatori, ma un aspetto visivo puramente nella media ed istruzioni scarse.

GRAFICA 40%

Mediocri fondali a bassorilievo ai quali si contrappongono sprite per niente originali e ancor meno fantasiosi.

SUONO 49%

Un motivetto di medio livello suonato durante tutto il gioco.

APPETIBILITÀ 49%

I progressi iniziali vengono resi inutili da uno scadente rilevamento delle collisioni e da un noioso schema di gioco.

LONGEVITÀ 24%

L'azione ripetitiva respinge qualsiasi qualità interessante.

GLOBALE 40%

Una variante ragionevolmente giocabile ma definitivamente noiosa di Commando.

HEROBOTIX

Rack-It, Cbm64 cass. £ 7.500, joystick e tastiera

L'Alleanza dei Piloti Spaziali ha trafugato l'Acceleratore di Particelle a Raggi Zeta, un'arma dal massimo potenziale distruttivo. Un settore ribelle dell'Alleanza è contro questo furto ed ha inviato in missione un 'Herobot' di categoria IV per cercare indizi vitali su di esso.

L'azione si svolge sulla base di schermi 'a scomparsa' della APS, a guardia della quale stanno 12 tipi di droidi. Contro di essi può essere utilizzato un raggio laser o una bomba d'energia, ma il contatto con gli automi o coi loro missili prosciuga l'energia dell'Herobot. Questa può

essere recuperata attingendo alle fonti sparse per la base.

Un pannello informativo mostra il livello di energia sotto forma di quattro sbarre fluttuanti, e visualizza anche il punteggio, le condizioni del droido e degli armamenti ad esso collegati. Questi ultimi sono necessari per distruggere la porta d'accesso al computer principale, trafugare le informazioni e fuggire.

Ci sono dei teletrasportatori che possono aiutare negli spostamenti attraverso la base, ma per attivarli sono necessari dei codici. Ci si può collegare a dei terminali per rivelare sezioni della



Sebbene non rappresenti per niente un concetto originale, Herobotix è un gioco avvincente. Questo accade in parte grazie all'atmosfera prodotta dalla grafica e dal sonoro: rombi lontani e suoni elettronici fanno da condimento a questa miscela di fondali brillanti e scuri e di nitidi sprite principali. L'ampia area di gioco richiede la realizzazione di una mappa se si vuole veramente andare avanti, dal momento che la conoscenza della posizione delle fonti di energia è indispensabile per la sopravvivenza: trovarne una quando l'ultima goccia di energia si sta spegnendo è un vero sollievo! C'è abbastanza azione devastante e problemi da avventura/arcade da soddisfare gli appassionati di entrambi i generi, e le critiche sul gioco e sulla sua generica ambientazione passano in secondo piano: Herobotix è giocabile, duraturo e piacevole, e porta avanti l'alto livello qualitativo della Rack-It.

mappa della base e per disattivare temporaneamente i nastri trasportatori. Degli interruttori disattivano i campi di forza, consentendo così il l'accesso ad aree di gioco altrimenti inaccessibili.

PRESENTAZIONE 82%

Opzione fra fondali colorati o monocromatici, posizione salvabile, istruzioni esaurienti ed originale visualizzazione del livello di energia.

GRAFICA 78%

Brillanti e colorati fondali in bassorilievo fronteggiati da decenti sprite.

SUONO 75%

Piacevole colonna sonora iniziale ed effetti sonori d'atmosfera durante il gioco.

APPETIBILITÀ 82%

Un soddisfacente equilibrio di progressive rivelazioni e di frustrazione.

LONGEVITÀ 89%

Un vasto ambiente da esplorare e abbastanza azione da tener vivo l'interesse.

GLOBALE 87%

Un'affascinante combinazione di rompicapo e di azione da 'shoot'em up', ed un'altro prodotto di prima classe dalla Rack-It.





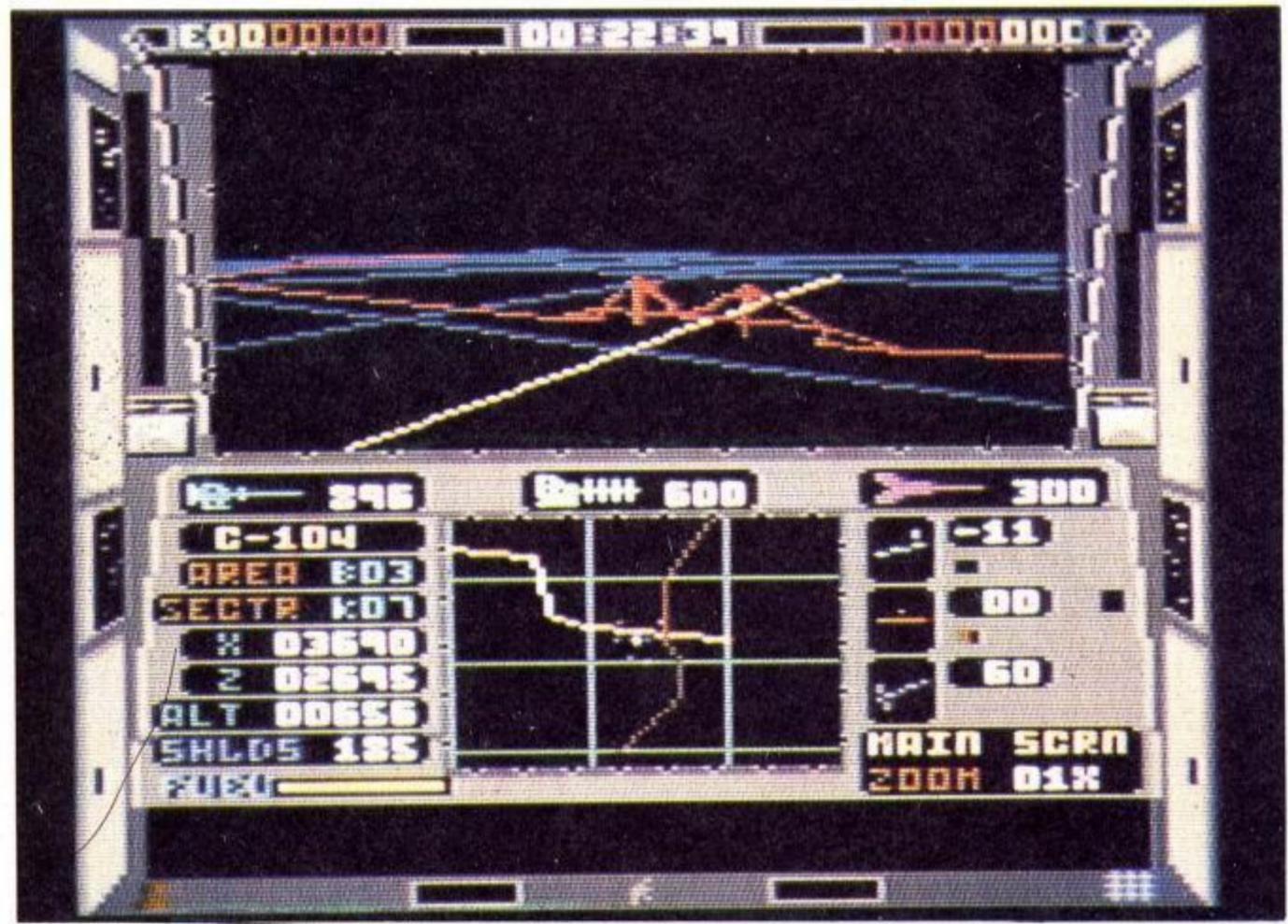
PREVIEW

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

ECHELON

Le figure principali della Access Software Incorporated, Bruce e Roger Carver, hanno ricevuto delle ottime valutazioni dalla critica per i loro precedenti programmi, rivelatisi tutti dei successi. Tuttavia, a due mesi dalla sua commercializzazione negli Stati Uniti, il loro nuovo gioco ha venduto più di 50.000 copie — battendo persino *Leaderboard* nelle sue vendite iniziali.

Ambientato nel XXI Secolo, *Echelon* trasporta il giocatore in un simulazione di avventura e combattimento, visualizzata attraverso una grafica vettoriale alla *Mercenary*, sviluppata da Brent Erickson, già famoso per la sua versione su Atari ST di *Tenth Frame* e *Leaderboard*. Influenzato dalla complessità delle immagini, l'aggiornamento dello schermo scorre ad una velocità che varia tra i due e i dieci fotogrammi al secondo; tuttavia, persino al ritmo più veloce esso riesce ad offrire una grande quantità di dettagli. Ai comandi di un Tomahawk C-104, il giocatore viene inviato in una missione di intrigo e di pericolo sul pianeta Isis. L'obiettivo principale è la localizzazione della base pirata nella Zona di Pattuglia 106, un



compito che presuppone molta ricerca e molti combattimenti con le astronavi dei pirati. La Zona copre un'area di 36 regioni, ognuna delle quali viene caricata separatamente — la versione su cassetta è dotata di una piccola routine che permette al giocatore di segnarsi

▲ *Echelon*: incredibile profondità ed effetti tridimensionali velocissimi si mescolano per dar vita ad un successo

i numeri del contagiri relativi ad ogni sezione di gioco prima di iniziare il gioco stesso. Il paesaggio contiene molte interessanti caratteristiche, come fiumi, strade, ponti e costruzioni; attraverso l'esplorazione si possono scoprire fino a 240 particolari diversi molto dettagliati, molti

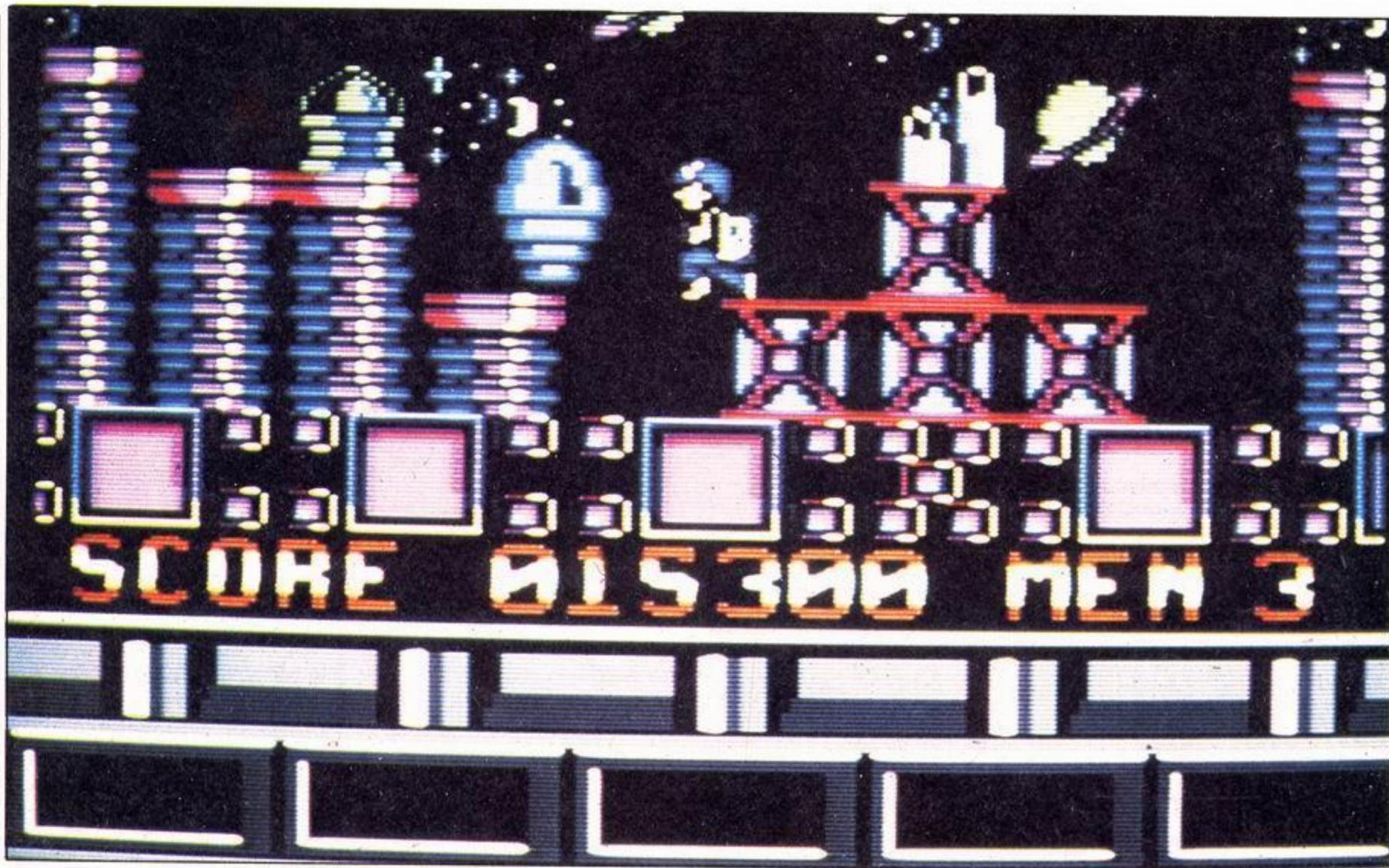
dei quali celano degli indizi utili alla localizzazione della base dei pirati. L'area comprende anche una serie di percorsi a ostacoli, campi di puntamento ed allenamenti che consentono una certa familiarizzazione con i comandi dell'astronave.

Dal momento che il C-104 è abbinato, nei suoi comandi di velocità e di direzione, alla leva del joystick e al relativo pulsante di fuoco, i suoi laser vengono attivati dalla tastiera. Per facilitare il gioco, la versione americana di *Echelon* veniva venduta assieme al 'Lipstik' — un kit dotato di controllo a voce delle armi che si inserisce nella porta 2. La versione inglese sarà venduta da sola, ma la US Gold ha assicurato che il Lipstik sarà acquistabile tramite loro separatamente.

Echelon ha richiesto un anno e mezzo di lavoro dalla progettazione al prodotto definitivo, e copre due lati di un disco, compresi 40K di dati per gli sprite dei particolari ed 80K di codice sorgente e codice macchina. E grande almeno quanto ogni altro gioco precedente della Access e a quanto pare farà furore...

▼ Queste immagini non possono testimoniare tutta la qualità della grafica e dell'animazione





Dalla Gremlin Graphics avremo presto *Northstar*, già un successo sullo Spectrum. Un'enorme, misteriosa stazione spaziale è stata messa in orbita intorno alla Terra, progettata per risolvere i problemi della fame e della sovrappopolazione. Tuttavia, quando era ormai quasi ultimata, degli alieni hanno invaso la struttura disattivando il sistema di controllo delle funzioni vitali — e tutti i contatti con esso sono stati perduti. Armato di convertitori automatici di ossigeno e di un lanciammine a corta gittata, il giocatore dovrà annientare gli alieni e rimettere in funzione la stazione orbitale. Come potete vedere dalla foto, sembrerebbe abbastanza bello; se lo schema di gioco è degno della grafica lo sapremo il prossimo mese.

.....

La Special FX ha annunciato la distribuzione del loro primo gioco dopo *Firefly*. L'ambientazione di *Gutz* vi trasporta nel sistema digerente di un enorme, vorace essere grande quanto una piccola luna e pesante milioni di tonnellate. Avendo compreso di essere un semplice antipasto, e che la creatura si avvia verso la terra per un pranzo più consistente, decidete di fare qualcosa per evitare il disastro. Combattendo

contro voraci anticorpi, il giocatore riesce a penetrare nell'organismo interno del mostro per bloccarlo? In seguito, viene realizzata una speciale arma di megadistruzione anti-mostro per sventrare anche le porte difensive della creatura... Le prime impressioni non sono state

▲ Una promessa di piattaforme e sparatorie: *Northstar*

particolarmente positive, ma il prossimo mese vi daremo una recensione più completa ed obiettiva.

.....

I due giochi in arrivo dalla Ocean promettono di estendere verso nuovi limiti le qualità grafiche del Commodore. In *Target Renegade*

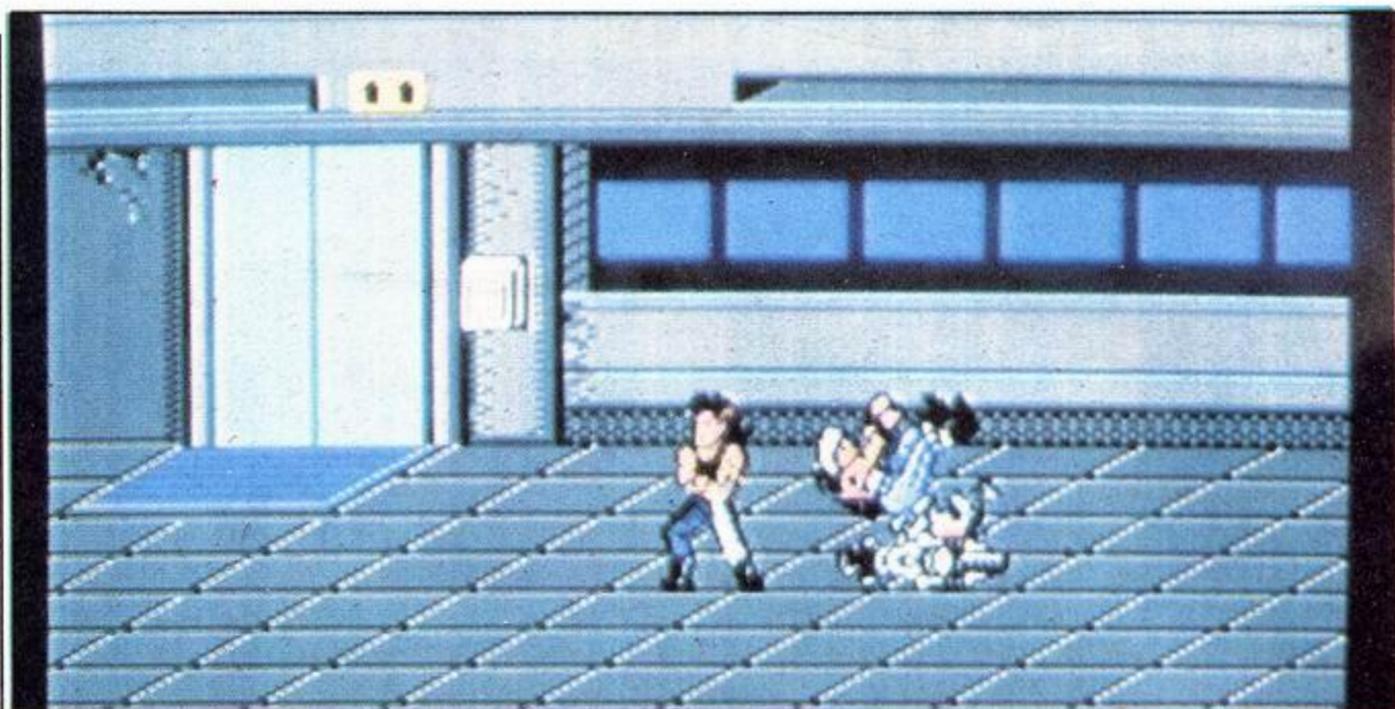
▼ *Gutz*: solo per chi ha una buona digestione





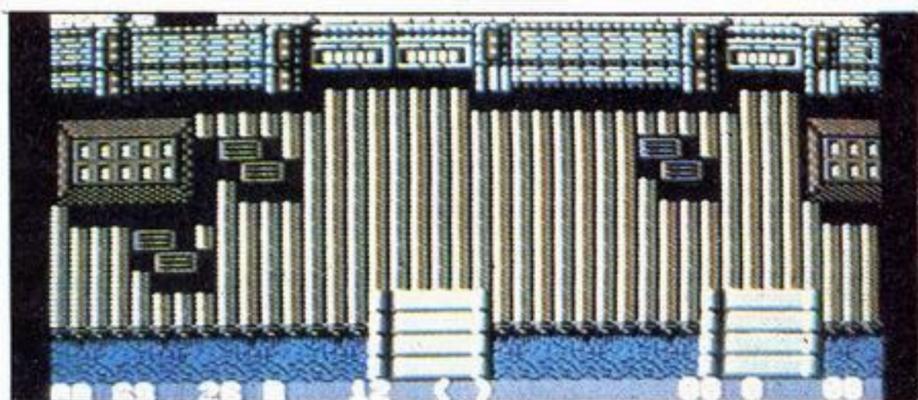
PREVIEW

— il successore del Gioco Caldo *Renegade* — il giocatore è intrappolato in un quartiere, circondato da tutti i lati da pericolose bande di teppisti. La parola d'ordine è 'sopravvivere' mentre vi fate strada attraverso il quartiere, i parcheggi e i vicoli, e una comunità di violenti skinhead, Beastie Boys e picchiatori. Una volta che ci si è sbarazzati di tutti questi intraprendenti teppisti riducendoli a delle salme, ci si dovrà battere contro Mr Big in persona in un combattimento all'ultimo pugno. Quello che le foto non possono mostrarvi è l'animazione su-



▲ Il successore di *Renegade* lascia presagire una splendida grafica ed un'animazione di alto livello

▼ **Violenza a scorrimento verticale nell'annunciato indicator**



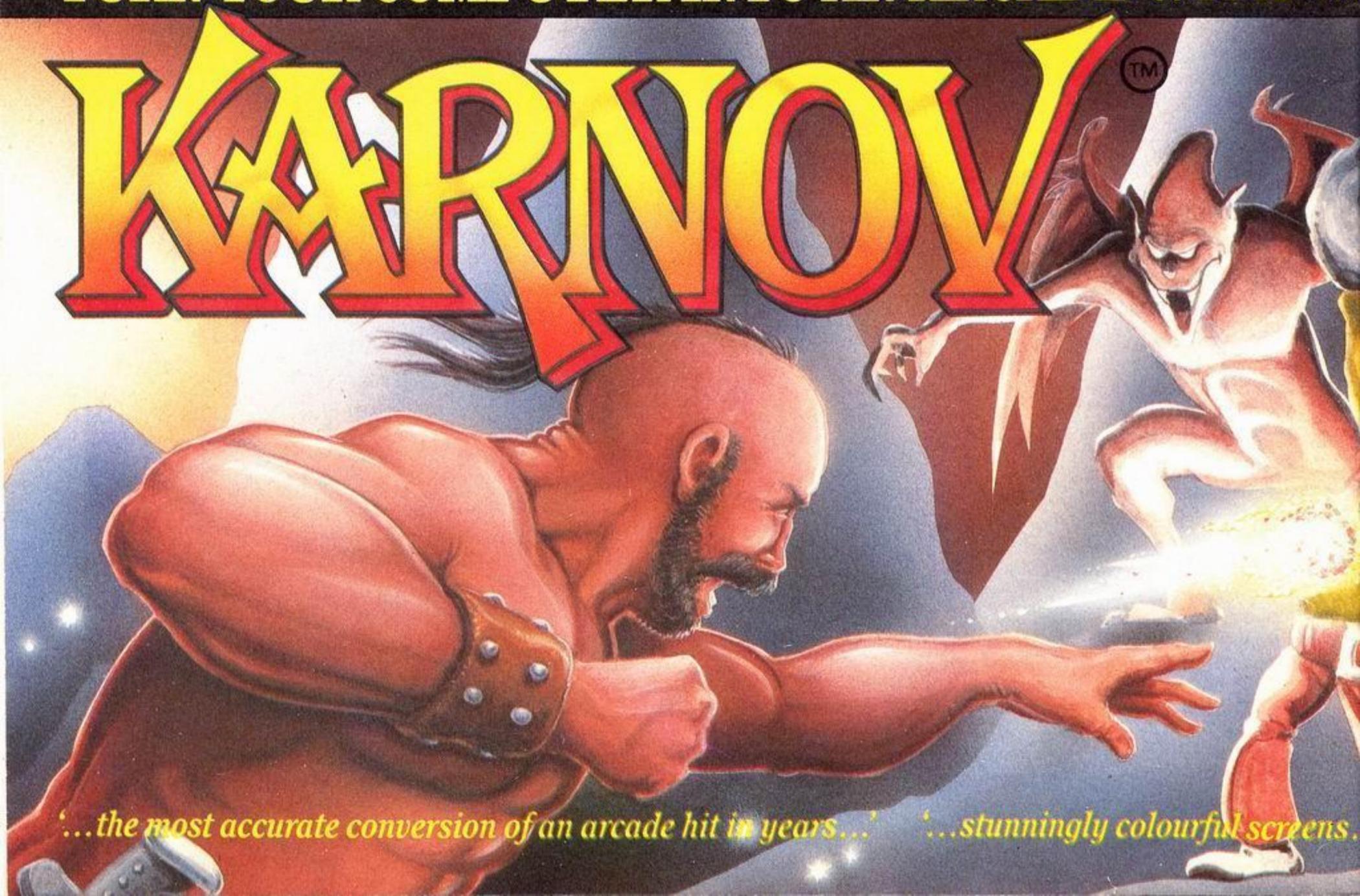
per-fluida degli sprite; aspettatevi una completa recensione il prossimo mese!

La seconda imminente uscita è *Vindicator*. Dotato di diversi sprite splendidamente disegnati ed animati, è in sostanza uno 'shoot'em up' in multiscorrendo con scrolling orizzontale e verticale. Postazioni

di terra ed installazioni nemiche vengono spietatamente bombardate per accumulare punti prima che l'azione si trasformi in una sorta di *Commando*, coinvolgendovi nell'annientamento di tutti i tipi di nemici e dei loro robot. Tenete d'occhio queste pagine per ulteriori notizie come e quando ne avremo.

TURN YOUR COMPUTER INTO AN ARCADE WITH....

KARNOV™



'...the most accurate conversion of an arcade hit in years...'

'...stunningly colourful screens.'

PREVIEW

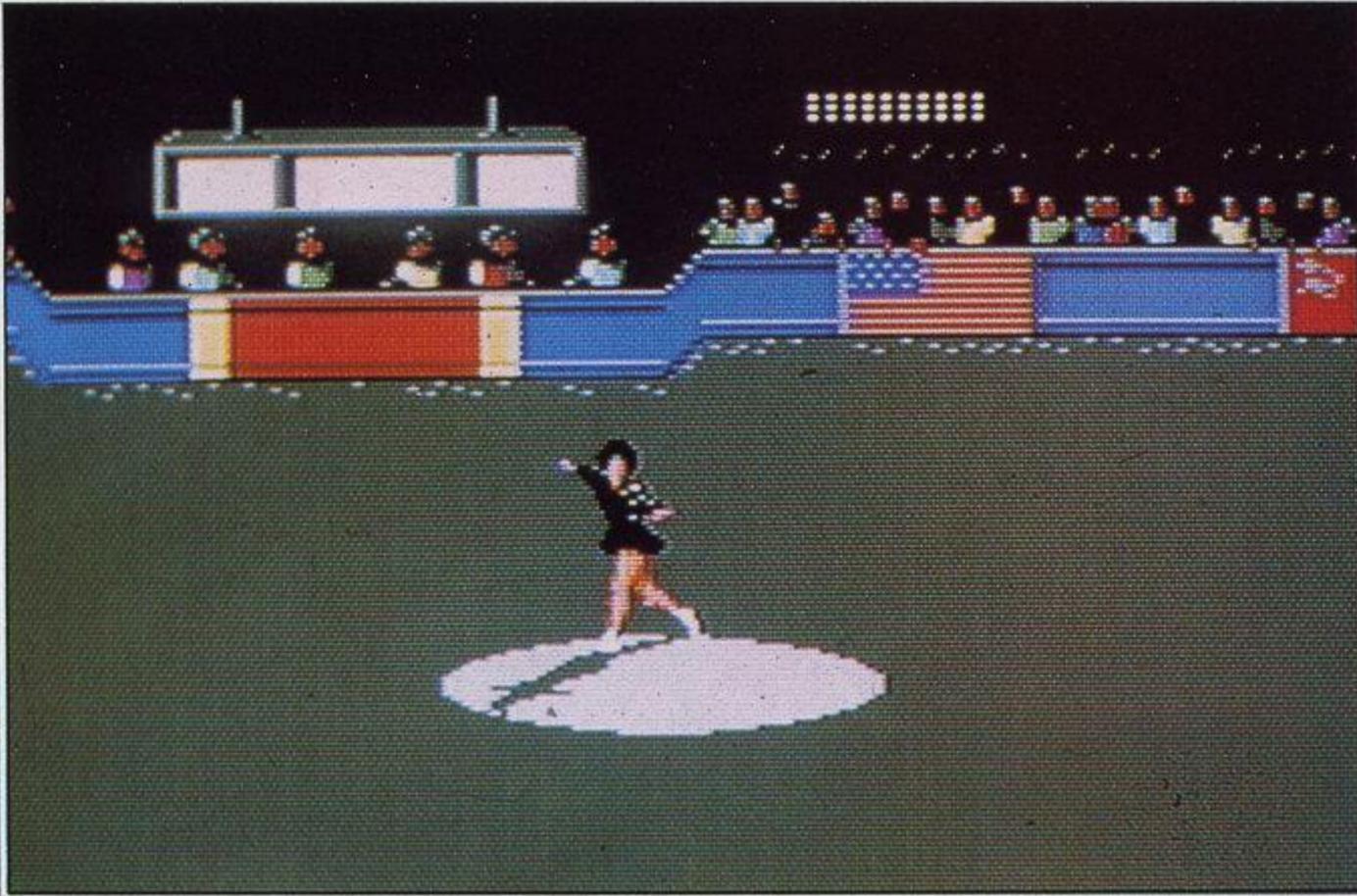
Stranamente annunciato per una distribuzione a Giugno, l'ultimo del-

la serie di giochi della Epyx è *The Games — Winter Edition*. Comprende le solite cerimonie di aper-

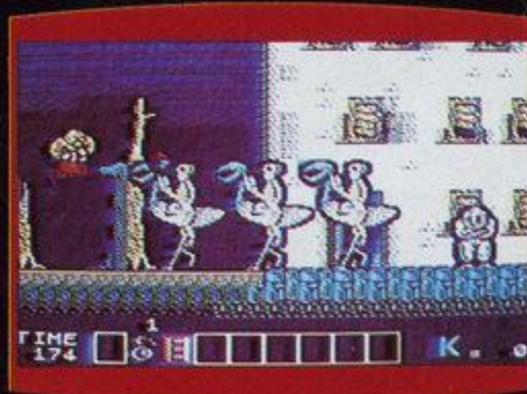
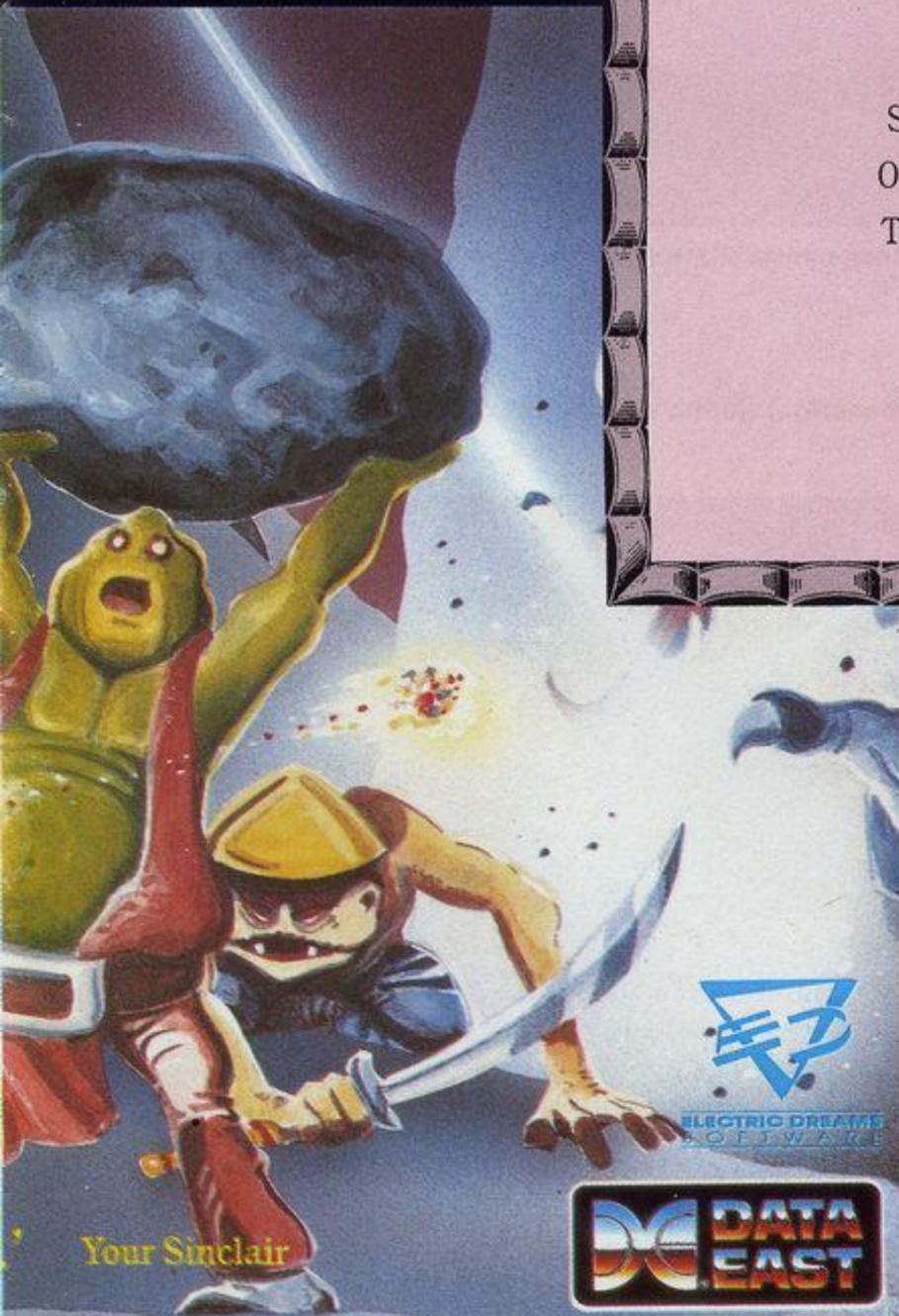
tura e di chiusura ed offre una serie di opzioni per il giocatore; con sette eventi sportivi (uno in più dei suoi predecessori) distribuiti su due dischi. Gli sport comprendono: Lu-

ge, salto con gli sci, pattinaggio artistico, pattinaggio veloce, discesa libera, biathlon e slalom. La versione che abbiamo avuto modo di osservare era quella americana, e a prima vista non va al di là degli standard imposti da *California Games* e *World Games*. Comunque, non perdetevi la recensione nei mesi a venire per vedere se ci sono dei miglioramenti...

▼ Lo spot è puntato sull'elevata qualità grafica degli ultimi *Games* della Epyx



KARNOV, THE 'WELL-KNOWN' FIRE-BREATHING RUSSIAN, IS RUNNING, JUMPING, CLIMBING, SWIMMING AND FLYING AFTER THE LOST TREASURE OF BABYLON. COUNTLESS WACKY MONSTERS ARE OUT TO STOP HIM... EVER SNUFFED IT AT THE HANDS OF A SKELETON ON AN OSTRICH? INCORPORATING NINE LEVELS OF GAMEPLAY, KARNOV IS A VAST 4 WAY SCROLLING GAME THAT COMBINES BOTH STRATEGY AND FAST ACTION AND IN WHICH THERE ARE MANY ROUTES TO SUCCESS.



Spectrum screens shown.

Commodore 64/128 Cassette (£9.99) and Disk (£14.99), ZX Spectrum 48K/128K/+ (£9.99), Amstrad CPC Cassette (£9.99) and Disk (£14.99).

Mail Order: Activision (UK) Ltd, Units 3 & 4 Lloyds Close, Finedon Road Industrial Estate, Northampton NN8 4FR. Tel: 0933 76768.



TM & © 1987 Data East USA, Inc. All rights reserved Electric Dreams Software. Authorised User.

16-BIT

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI 16 BIT

Il raccolto di primizie a '16 bit' di questo mese comprende la solita miscela di giochi splendidi e di giochi brutti. La maggior parte sono versioni potenziate di programmi a 8 bit, ma c'è anche qualche gioco nato direttamente sui 16 bit, fra i quali *Slaygon* della Microdeal. Il giocatore controlla la mastodontica mega macchina multifunzione e penetra nel Laboratorio di Cibernamica per annientare una nuova forma di virus tossico.

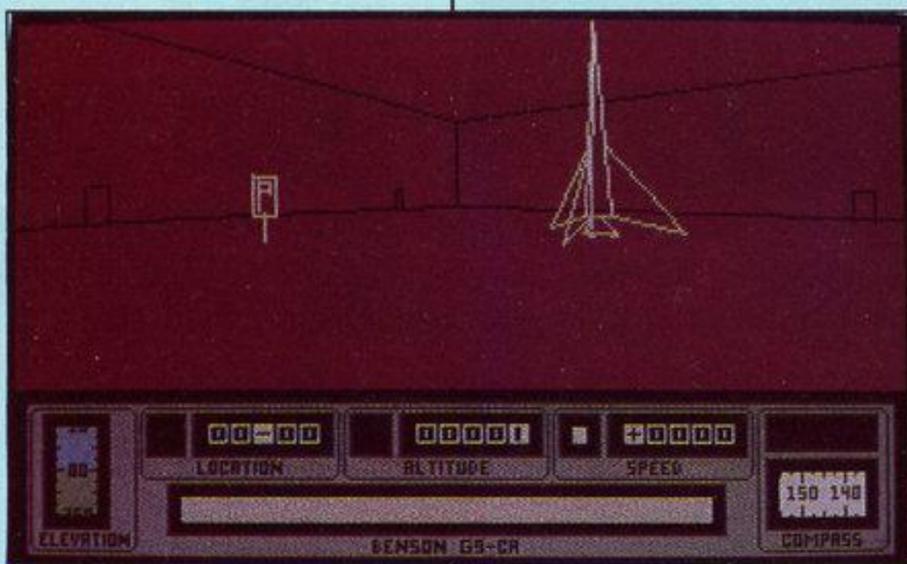
Sfortunatamente, la promettente sceneggiatura e presentazione sono rovinata da uno schema di gioco blando e da un movimento 'a scatti' della grafica: l'idea di base è abba-

sion porta nei cieli lo standard di *Pole Position*: gareggiando contro altri corridori, si porta a compimento una serie di corse per guadagnare punti. Tuttavia, l'innovazione data dalla possibilità di muoversi in verticale come in orizzontale viene soffocata dalla mancanza di varietà e dalla semplicità di gioco. E' graficamente molto piacevole, ma non attirerà il vostro interesse per lungo tempo.

Una attesa novità nel campo dei giochi semi-strategici è data da *Battleships* della Elite, il famoso gioco di carta e penna che ha distratto migliaia di studenti e di impiegati nel corso degli anni: la battaglia navale.



▲ Un labirintico passaggio nel nuovo gioco di esplorazione della Microdeal



▲ mercenary: grafica vettoriale superveloce e la stessa azione avvincente dei suoi predecessori a 8 bit

stanza lodevole, ma la sua realizzazione pratica lascia molto a desiderare.

Ispirato alla serie di corse del 1930, *Gee Bee Air Rally* dell'Activi-

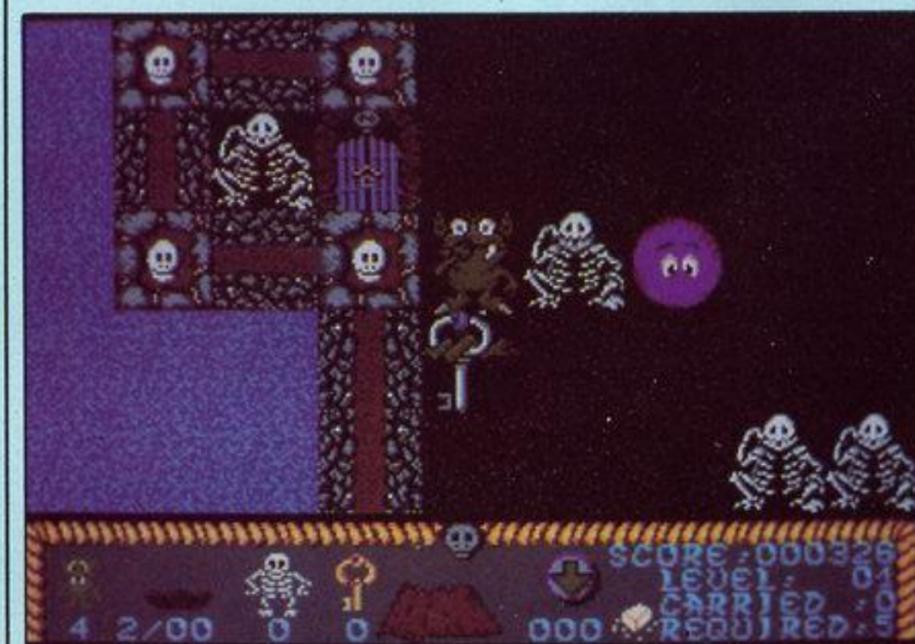
In questa versione digitale ora anche disponibile su Amiga e Atari il giocatore ha la possibilità di sfidare sia un avversario umano che il computer stesso, e sebbene costo-

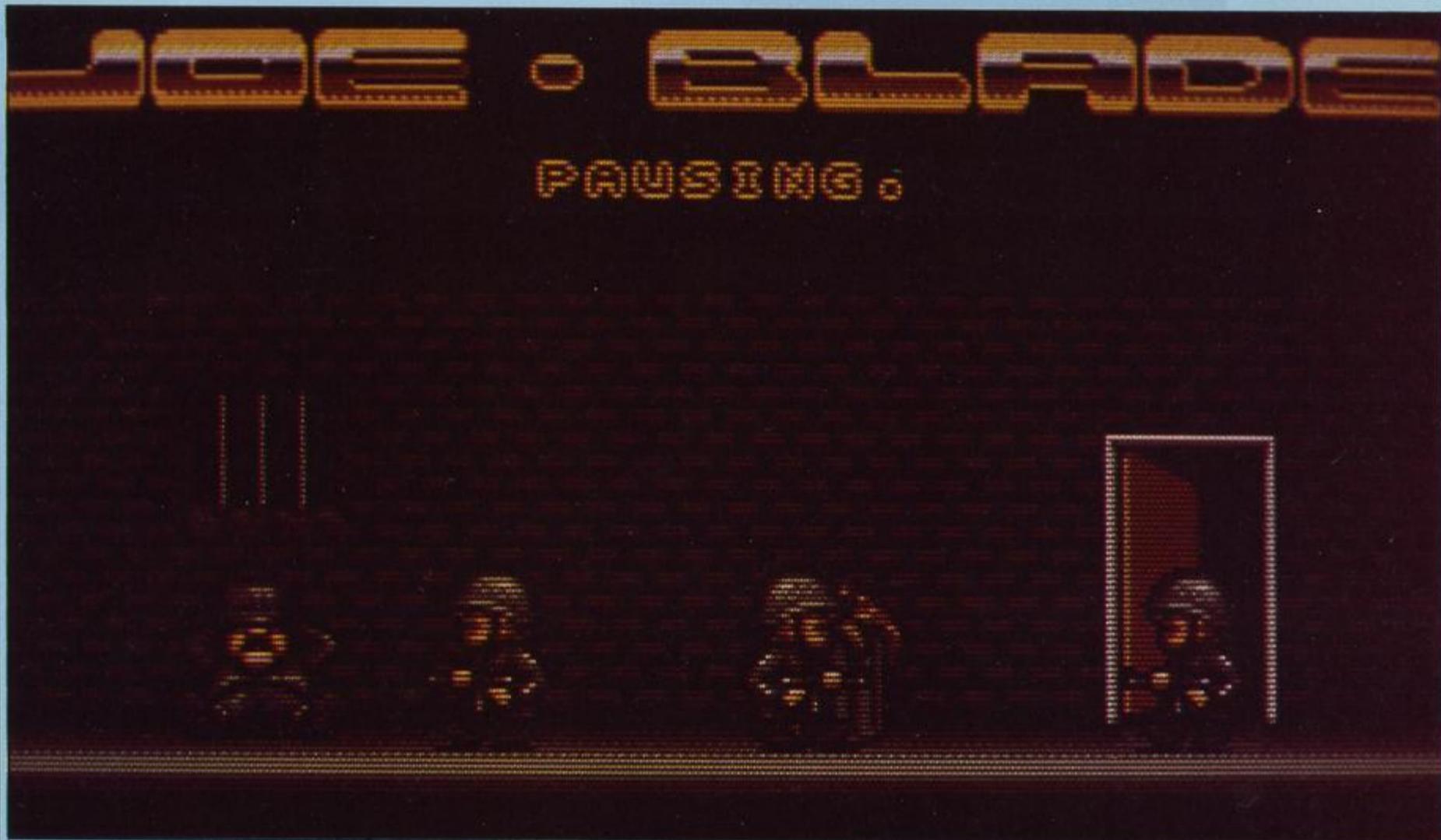
▼ *Blastaball: Hyperbowl* visto con gli occhi 'a 16 bit'



▲ L'attesa conversione dell'Elite del famoso gioco per carta e matita

▼ Un scenario... ridotto all'osso ma davvero pittoresco





so per il suo effettivo contenuto può rappresentare un piacevole passatempo.

Due prodotti della Novagen — *Mercenary* e *Backlash* — contengono molta più azione. *Mercenary* è una diretta conversione del gioco a 8 bit, ma la sua super-rapida grafica vettoriale a tre dimensioni e l'incredibile profondità di gioco lo rendono immediatamente entusiasmante. Dato il suo alto contenuto come simulatore di volo, la sua sceneggiatura dettagliata e la molteplicità di modi in cui è possibile terminare il gioco, esso rappresenta un 'must' per tutti i possessori di Amiga e Atari.

Traendo ispirazione dal classico *Encounter*, *Backlash* rappresenta una vera evoluzione sia nella grafica che nella giocabilità. L'interessante uso dei colori e la grafica 'piena' tridimensionale incredibilmente veloce fanno da contorno agli ottimi effetti sonori. L'azione di gioco è rapida, continua e avvincente, e l'intera confezione viene compromessa solo dall'inappropriata colonna sonora iniziale...

I tre giochi conclusivi di questo mese sono stati direttamente convertiti dal Commodore 64. *Blastaball* è una versione 'budget' a 16 bit di *Hyperbowl*, che a sua volta rappresenta una versione evoluta del classico gioco da tavolo *Crossfire*. In ef-

fetti, il gioco non dà niente di più di quello che il prezzo lascia supporre. L'interessante sceneggiatura e i curiosi personaggi di *Bone Cruncher* sono stati visti in varie versioni, ma il gioco è in sostanza una variante più pittoresca di *Boulderdash*. Quindi, al momento attuale, rappresenta l'unico emulatore di *Rockford* per i 16 bit, così varrebbe la pena dargli

▲ L'eroico *Joe Blade* si fa strada in un'ambientazione da cartone animato

un'occhiata. Ultimo, ma non meno meritevole, *Joe Blade*. La trama di base abbastanza semplice (disattivare sei bombe in una base militare di terroristi) viene resa attraente dalla

piacevole presentazione. La grafica stile 'cartone-animato' e i simpatici soldati simili a giocattoli fanno di questo semplice gioco di 'spara e cerca' un pezzo da non perdere.

▼ Un'artistica premiazione del pilota di *Gee Bee Air Rally*



COMPUTER

L'espositore "GRANDE"



MASTER



- + di 100 video giochi **originali** per C64, C16, MSX, S
- Una scelta vastissima per un espositore sempre grande
- + novità in arrivo ogni settimana
- + istruzioni in italiano
- Solo il prezzo non cambia



MR GAMES

"DE" di video giochi

TRONIC

M.A.D.
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION

AS138
SOFTWARE
ALTERNATIVE



ENSENSED TO THRILL
AMERICANA
SOFTWARE

SPECTRUM, AMSTRAD

Lit.
500



ATARI ITALIA

SFT

PRESENTA

L'ARCA DI CAPITAN BLOOD

PROGRAMMA IN ITALIANO

PER ATARI ST 520/1040

VERSIONE "EXTENDED" CON NUOVI PERSONAGGI

QUANDO L'INFORMATICA DIVENTA FILM...



SOFTWARE SERIE ST

SI 9011 STRIKE FORCE HARRIER
LIRE 89.000

SI 9026 BLOOD
SI 9028 TRAUMA
LIRE 59.000

SI 9027 CHAMONIX CHALLENGE
SI 9029 WATER SKY
LIRE 49.000

SI 9014 PROHIBITION
SI 9015 ALTAIR
SI 9016 CRAFTON
SI 9017 MACADAM BUMPER
SI 9018 EDEN BLUES
LIRE 45.000

SI 9023 BATTLEZONE
SI 9024 JOUST
LIRE 14.900

SI 9021 STAR RAIDERS
LIRE 12.900

SOFTWARE SERIE XE/XL

3 CASSETTE GIOCO A SOLE LIRE 9.900

RXI 8001 SETTORE SIGMA
ULTIMO UOMO
GUERRIERO LASER

RXI 8002 OTHELLO
TIC TAC SNACK
SHOOT MEMORY

RXI 8003 SPACE HERO
LABIRINTO
OPERAZIONE TUONO

RXI 8004 PUZZLE 1
BOMBA CONTRO BOMBA
SUPERSCACCHI

RXI 8005 PARSIFAL
ACROBATA
GRAND PRIX

Il primo gioco italiano con la pistola L. 25.000

RXI 8006 GANGSTERSVILLE
NOVITÀ SU DISCO LIRE 29.900

DXI 1010 COLLEZIONE GIOCHI (3 DISCHI)
DXI 1020 IL PAPIRO DELLA PACE (ADVENTURE)
DXI 1030 COLLEZIONE GRAFICA (3 DISCHI)

L'elenco completo dei punti vendita regionali e locali del nuovo catalogo:
ATARI VIDEOGAMES

sarà pubblicato prossimamente sulle pagine della rivista "ZZAP".

Ulteriori informazioni si possono avere al nostro indirizzo:

ATARI ITALIA S.p.A. - V.le dei Lavoratori, 25 - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI) - Tel. 02/6120851

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

ALEX COMPUTER - Corso Francia, 333/4 - Torino - ALL - TRONIC - Via Torino, 84 - Benavaggienna (CN) - AMERICAN'S GAME - Via Sacchi, 26/c - Torino - ASCHIERI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 6 - Fossano (CN) - BIT INFORMATICA s.r.l. - Via Vittorio Emanuele, 154 - Ciriè (TO) - CASA MUSICALESCAVINO - Via Ormea, 66 - Torino - CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernaia, 25 - Torino - CGD s.r.l. - Corso Peschiera, 160 - Torino - COMPUTER GAMER - Via C. Alberto, 39/E - Torino - COMPUTER HOME snc - Via San Donato, 46 - Torino - COMPUTING NEWS snc - Via Marco Polo, 40/E - Torino - DE BUG - Corso Vittorio Emanuele, 22 - Torino - ELETTRONICA sas - Strada Torino, 15 - Vercelli - INFORMATIQUE sas - Reg. Amerique, 31 - Quart (AO) - M.P.M. - S.p.A. - Via Guarini, 4 - Torino - MAGLIOLA snc - Via N. Porpora, 1 - Torino - MT INFORMATICA s.r.l. - C.so G. Cesare, 56 - Torino - MUSIC'S SHOP - Corso Potenza, 177 - Torino - PAUL & CHICO VIDEOS. - Via V. Emanuele, 52 - Chieri (TO) - PUNTO BIT snc - Corso Langhe, 26/C - Alba (CN) - ROSSI COMPUTERS snc - Corso Nizza, 42 - Cuneo - SALOTTO MUSICALE sas - Via Guala, 123/129 - Torino - SUONO snc - Via Po, 40 - Torino - TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferr. (VC) - VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin, 1 - Leini (TO) - TAULINO GIUSEPPE & C. - Via Piacenza, 44 - Alessandria

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza - BIT 84 - Via Italia - Monza - COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano - Ditta SENNA G. E C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia - DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano - HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano - INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia - ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negrolì, 10/A - Milano - LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco - MANTOVANI TRONIC'S - Via Caio Plinio, 11 - Como - SELECT di RANZANI - P.le Gambarà, 9 - Milano - SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano - TINTORI - Via Broseta, 1 - Bergamo - COMPUTER STUDIO - Mantova - FOTO ANNA - Poggiorusc. - MBM - Corso Roma, 112 - Lodi - PRISMA - via Buoso da Dovara - Cremona - SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio

LIGURIA

2002 ELETTRONMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona - ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferrari, 24R - Genova - ALFA SOFT sas - Via Storaice, 4R - Sampierdarena - COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova - COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia - COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sal. Inf. Noce, 10R - Genova - ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona - ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia - GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova - NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alimonda, 14R - Genova - PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo - SCK COMPUTER snc - Via Piave, 78R - Savona - TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova - UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia - CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona - COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste - COMPUTERLINE - Via C. Battisti, 38 - Padova - FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà - FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago - HAREM - Cavour - Verona - HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona - MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine - SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno - ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Verona, 138 - Rovereto - CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè - ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures - ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano - ELEKTRO TAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro - ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano - ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero - ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano - FERRARI HI-FI - V.le Druso, 2 - Bolzano - LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto - MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano - RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) - RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) - RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano - ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorria 56 - Bologna - COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna - BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara - EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini - OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna - ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma - BUSINESS POINT - Via Carlomayer, 85 - Ferrara - BYT CENTER - Via Turati, 18A - Ferrara - ELEKTRO - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) - HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì - S.C. COMPUTER - Castel S.P. - SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto - TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa - ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia - FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia - TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma - A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma - ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma - ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma - ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma - BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma - CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma - CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma - COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma - COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma - COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma - COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina - COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma - D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma - DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina - DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma - GRIS COMPUTER 86 - Via Margherite, 102 - Aprilia - LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma - MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia - MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma - O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma - OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia - RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto - RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabino, 74 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma - RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma - SICOM ITALIA S.p.A. - P.zza Reg. Margherita, 23/24 - Roma - SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina - SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto - LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia - MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia - SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia - C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni - RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide - RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia - SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto - COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano - PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi - SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila - STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto

CAMPANIA

CARTOLIBRERIA LEUZI - Catanzaro - CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli - COMPUTER CLUB - Via Degli Orti, 2 - Salerno - FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento - HPE INFORMATICA - Napoli - ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Mari-gliano

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta - ELETTRON JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto - EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari - TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto - VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo 13 - Manduria

SICILIA

AP ELETTRONICA sas - Via Noto, 38 - Palermo - BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo - CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisoni, 24 - Termini Imerese - FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino - LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo - MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena - AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari - BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari - C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia - CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena - DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari - ERITTO LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali - FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero - G. ELECTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio - IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres - IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano - INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari - LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer - PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortoli (NU) - RIVA ANTELMINI - Via Maniaggi, 16 - La Maddalena - SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro - SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano - SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia - TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia

The Atari logo consists of a stylized 'A' symbol on the left, followed by the word 'ATARI' in a bold, sans-serif font. A registered trademark symbol (®) is located at the top right of the word 'ATARI'.

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

E GOLD HITS



JINKS

CBM 64/128
AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST

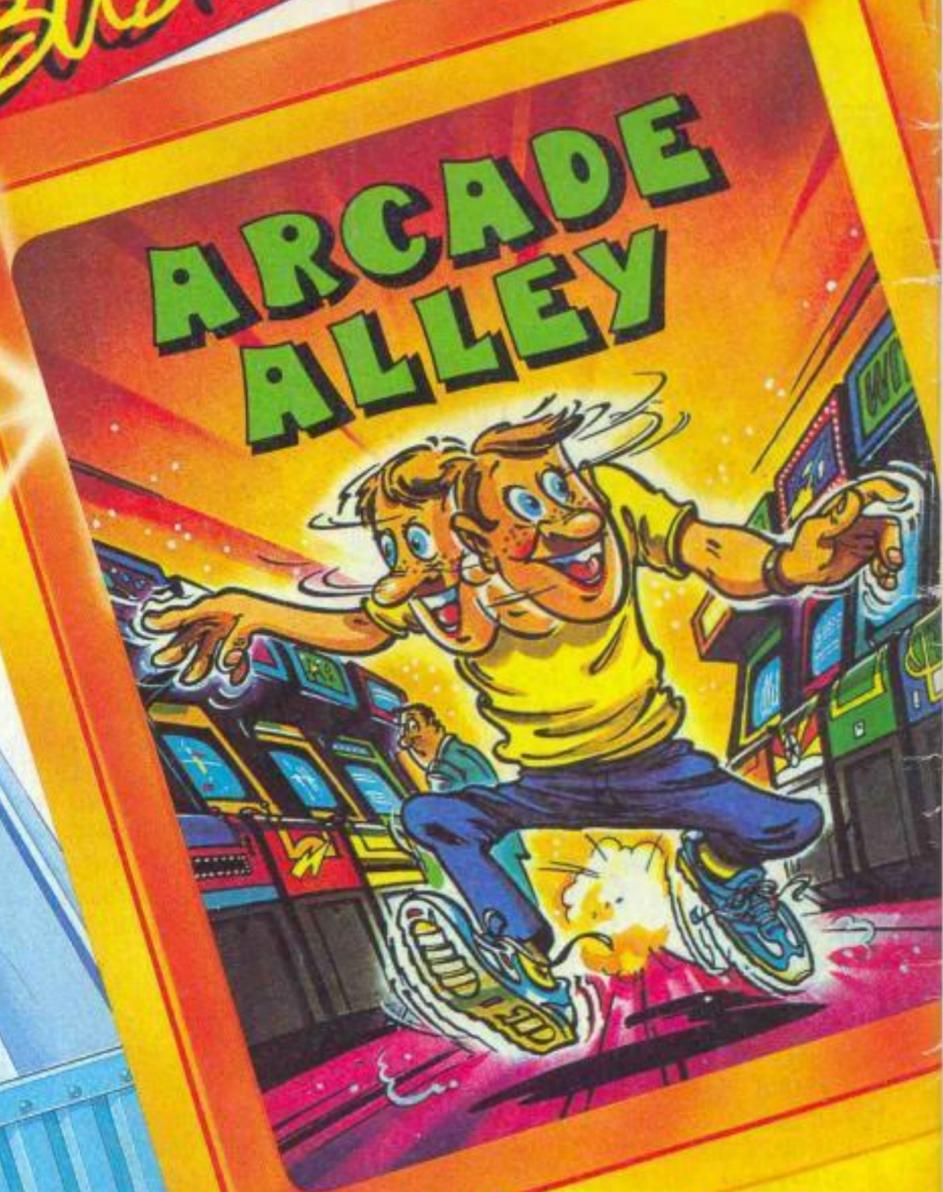
**IMPOSSIBLE
MISSION II**

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST
IBM PC



**STREET SPORTS
BASKETBALL**

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



ARCADE ALLEY

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (Va)

